ISBN4-902314-28-2

C0076 ¥2800E

9784902314281

ジャイブ

定価 本体2,800円 ＋税

1920076028007

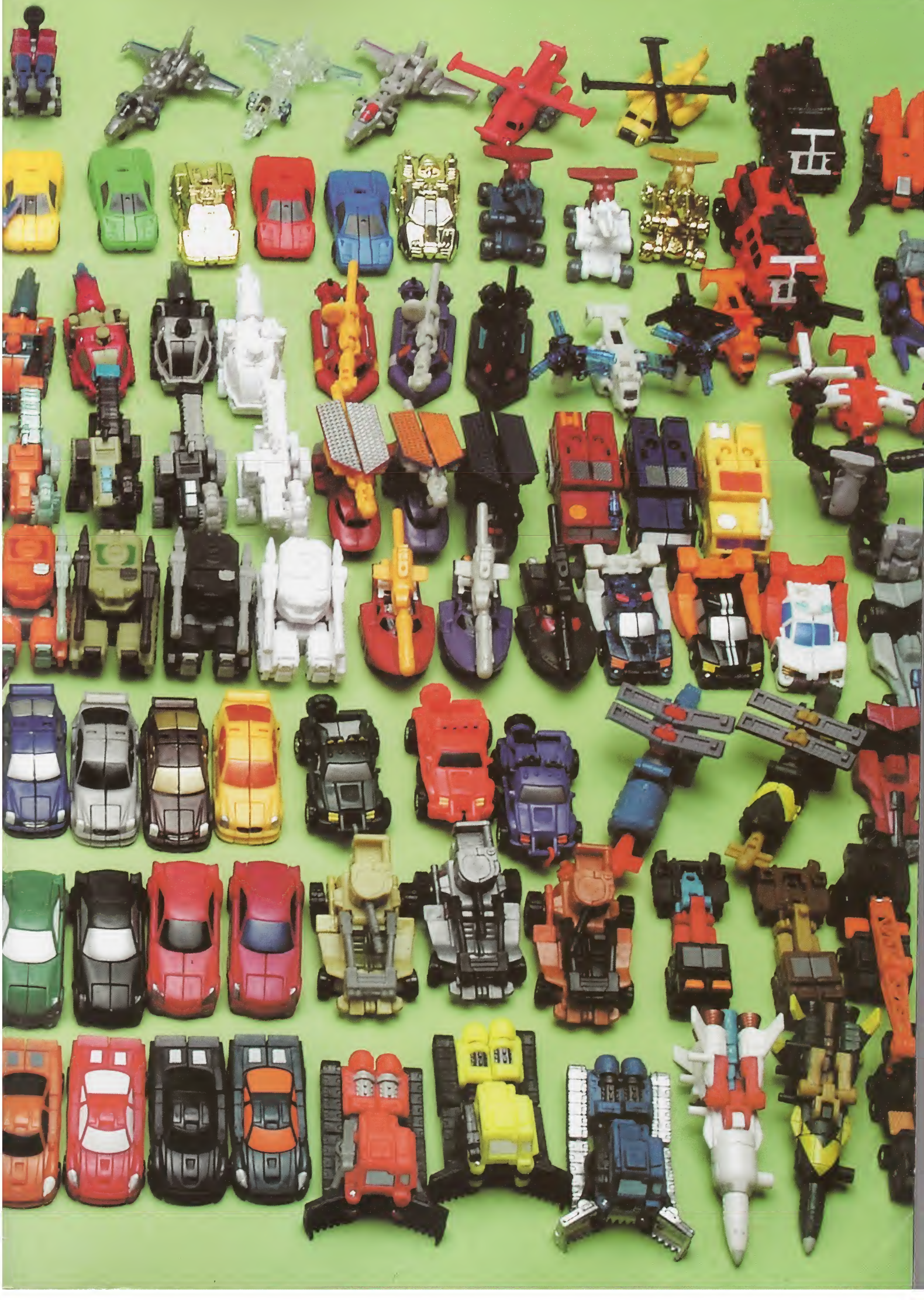
超ロボット生命体

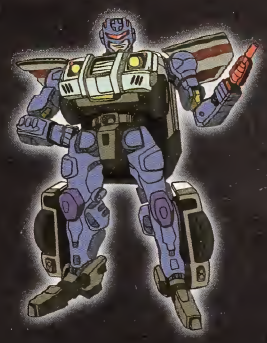
トランスフォーマー®

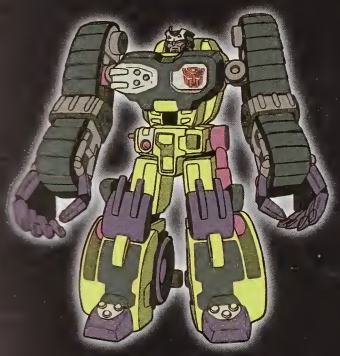
マイクロン伝説

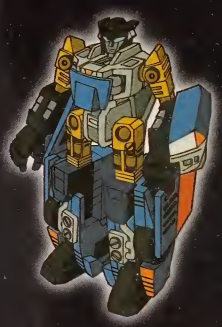
YEAR BOOK 2003

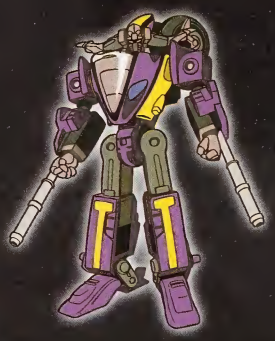
TRANSFORMERS 20th anniversary SINCE 1984









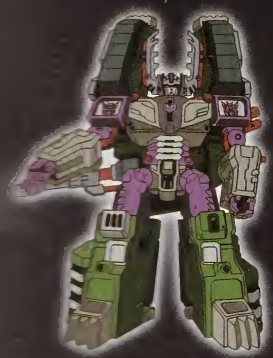


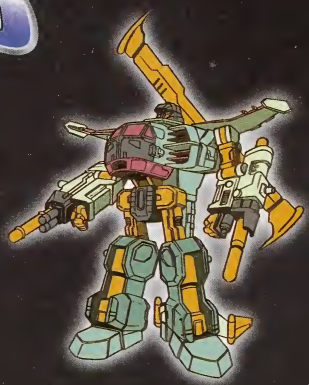
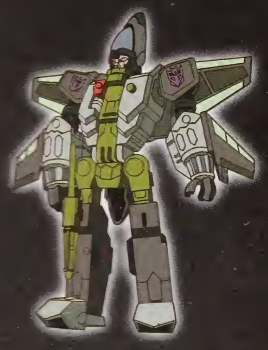
超ロボット生命体

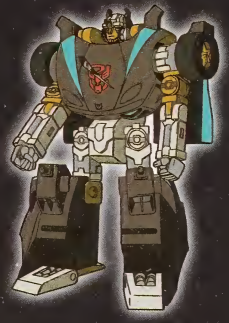
トランスフォーマー®

マイクロン伝説

YEAR BOOK 2003





序

2001年6月27日、タカラ本社に、ハスブロ、タカラ、ウィーヴ（当時イオン）3社の代表が集まり、トランスフォーマーの新作アニメーション『マイクロン伝説（米名アルマダ）』の製作会議が開かれた。すでに玩具の設計は始まっていたが、この日、アニメ製作に関わる諸条件の検討と合意がなされ、正式にアニメの製作が開始されたのである。

1984年に、タカラが開発した玩具にハスブロが新たな設定を施すことでスタートした『トランスフォーマー』は、1986年の『2010』を最後に、日米で別々の展開を続けてきた。日米のテレビ放送、玩具マーケットの形態の違いが主な原因だったが、2000年、ハスブロは初めて、日本オリジナル作品の『カーロボット』のアメリカ導入を決定。その好感触を経て、初の日米共同製作に踏み切ったのである。

共同製作作品である『マイクロン伝説』の制作は、次のような手順で進んだ。まず、ウィーヴが年間の大まかなストーリーラインを設定。ハスブロ、タカラの同意を得た上で、アニメーション制作を請け負うアクタスが監督以下のスタッフを集め、実際のアニメ制作を開始。アニメの制作については、シノプシス、プロット、脚本の各段階でハスブロのチェックを受けるものの、それ以外は通常の日本放映アニメと同じ形態で、アフレコ、ダビング、編集まで済ませ、完成した状態でアメリカに納品。アメリカ側は、完成した日本版を元に翻訳、吹き替えを行い、必要とあらば、セリフ、音楽の変更、追加を行うというものだった。

通常の日米合作作品では、絵コンテの作成までをアメリカ側で行い、実制作以降を日本で行うという方式が多いと聞くが、今回は、アニメ制作のほとんどを日本に任せてもらう形となり、

よりスムーズに作業を進めることが可能となった。
だがその反面、アニメの成否の責任は重くなり、
初めてプロデューサー的立場に立った自分としては、大きなプレッシャーともなった。
　アニメ制作の過程では、本格スタートした直後に、9.11のテロがあり、
内容の方向転換を迫られたり、当初は予定に無かった超巨大トランスフォーマー、
ユニクロンの登場が急転直下、決定するなど、予想外の出来事も多々あったが、
2002年4月には第1話をアメリカに納品。
その後、9月からアメリカで、2003年1月からは日本で本放送が開始される運びとなった。
それからあとは、皆さんご存知の通りである。
　本書は、うえだひでひと監督並びに制作スタッフの皆さん、
そして、ジム＆ステッパー役の声優、小伏伸之さんの目で、
アニメ全52話を振り返ってもらうとともに、
タカラ制作チームの証言を交えて玩具の魅力を再検証することで、
『マイクロン伝説』の感動を新たにしてもらおうという意図で企画されたものである。
あのエピソードにスタッフが込めたメッセージとは何だったのか？
玩具のあのギミックのアイデアの元は何だったのか？
伝説の扉が今、ふたたび開かれる。

『超ロボット生命体トランスフォーマー マイクロン伝説』原案
『トランスフォーマーズ アルマダ』プロデューサー
石川裕人

01 JANUARY

Evolution.1
遭遇（であい）

2003.1.10 friday O.A.

Evolution.2
擬態（へんしん）

2003.1.17 friday O.A.

Evolution.3
仲間（ともだち）

2003.1.24 friday O.A.

Evolution.4
合体（しんか）

2003.1.31 friday O.A.

02 FEBRUARY

Evolution.5
武人（せんし）

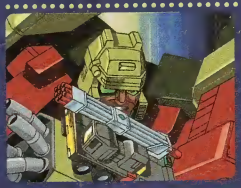
2003.2.7 friday O.A.

Evolution.6
保護（まもり）

2003.2.14 friday O.A.

Evolution.7
祝祭（おおさわぎ）

2003.2.21 friday O.A.



Evolution.8
神殿（たから）

2003.2.28 friday O.A.

03 MARCH

Evolution.9
廃虚（わな）

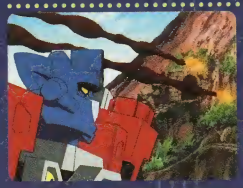
2003.3.7 friday O.A.

Evolution.10
逃走（ちか）

2003.3.14 friday O.A.

Evolution.11
記憶（みやこ）

2003.3.21 friday O.A.



Evolution.12
理由（いきさつ）

2003.3.28 friday O.A.

サイバトロン

全ての生命の自由を守ることを標榜する、善のトランスフォーマー。車など車輌に変形する者が多く、火力ではデストロンに大きく劣るが、創意工夫とチームワークの絆で彼らに対抗している。とはいえ、常に劣勢な立場に置かれている。

コンボイ

サイバトロン軍の総司令官。常に冷静沈着で、責任感に溢れる。1千万年に渡る戦いの日々を過ごしてきたが、地球の子供達との出会いにより、戦いの真の意味に思いを巡らせる。元は輸送部隊の所属で、デバスターに見出された。

ラチェット

コンボイの右腕たる副官。豊富な経験を積んだベテラン戦士だが、その栄誉をひけらかすような真似は絶対にしない、奥ゆかしい人物である。修理や基地の整備を主な任務としているが、いざと言う時は最も頼りになる男である。

ホットロッド

当初はチームの最年少だったサイバトロンの若きエース。他人の痛みを分かち合える優しさの持ち主であり、コンボイが彼を次期司令官に推したのも、それ故であった。実際、コンボイ不在時には、見事にチームを導いてみせた。

SEASON 1

地球の子供達3人とトランスフォーマー達の出会いを描き、トランスフォーマーとはどんな種族なのかを伝えること。そして新たなるトランスフォーマー、マイクロンとはどんな立ち位置にいるのか。そのことを初めてトランスフォーマーに接する子供達に覚えてもらおうと、流れを考えていた。

当初から、物語の舞台が地球から宇宙へと変わっていくことは決まっていた。そこでマイクロン達は、最初は記憶があいまいな状態だが、宇宙に出る頃になって初めて覚えたての地球語をカタコトでしゃべるという設定となった。もっとも、僕の頭の中では、言葉を使い始めたマイクロンは1日1語しかしゃべることができないので、そのひと言を聞き出すために1話を費やすような設定も考えていたのだが……。

ということで、ここでは僕とトランスフォーマーが出会った頃の頭の中を覗いてみようと思う。

アメリカとの合作？ ふーん。トランスフォーマーってあれでしょ、ロボットがガッシンガッシン変形するやつ、それも団体で。え？ 人間も出てくるんだ。3人!? これって今風の萌えキャラにするとロボット達のキャラが死んじゃうよね……。じゃ、普通にしましょ。物語が進んでいくうちに子供達も魅力が増してくるよ。この3人でないとマイクロンが目覚めなかったって設定はかなり重要だよね。え？ それはまたあとの話？ とりあえずそれで進むだけ進める？ ……まあ長い1年だしそういうこともアリか……。でもゆくゆくは考えようね。課題。試作玩具ができたんだ。うわ～すごい！ 手がこんなになって、足がほ～なるほど。へえ。へェ。へぇ（語尾が上がってしまっている。まさに10へぇだ）。ミサイルが飛び出して……あれ、頭がこんなトコに付いちゃうんだ。で。これが何体あるんです？ サイバトロンとデストロンで9体ずつ？ ということは×2で18体。すげぇ……。ん？ 各キャラクター変形するから、さらに×2で36体？？ ふえ～まだ増えるの!? あっと、ミニコン（マイクロンのこと。この当時はまだ呼称が決定していなかった。したがって正式な番組タイトルも未定だったのだ）がやっぱり変形するよね。それだけじゃない。各キャラクターにパートナーマイクロンとして合体しますよね……。わあ、もはやすげぇを通りこしてるぅ!

――なんてやりとりをしている頃、アメリカはあの9.11を迎えるのである。

え？ 戦争を想起させるのでミサイルを飛ばさない？ ビルを壊さない？ 光線で処理することにより痛みを感じさせない映像にする？ ……でもなあ、敵側（デストロン）は戦車やら戦闘機やら、軍事兵器ばかりなんだよなぁ……問題山積み。なにせ戦うために生まれた戦士、トランスフォーマーだもの……。

かくして、超ロボット生命体トランスフォーマーは、地球のマイクロン達の信号を受け、はるかセイバートロン星から地球へとやって来たのであった。

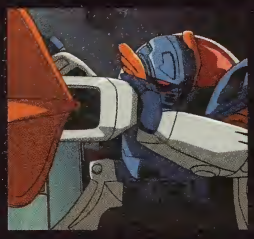
TEXT BY うえだひでひと

グラップ

口が悪いが腕は立つ職人肌の戦士。短絡的なところもあるが、その明るい性格でチームのムードメーカーとなっている。一度、瀕死の重傷を負うが、ラチェットの手で新たなボディを得て復活。じつはまだ、結構若かったりする。

デバスター

元はサイバトロン士官学校の教官だったが、その教育方針を巡って軍上層部と対立。軍を離れ、傭兵となった。メガトロンに雇われ地球を訪れたが、その卑劣さに嫌気がさし、仁義を通した上で、サイバトロンに加わった。



シルバーボルト

デバスターの最後の教え子だったエリート戦士。デバスターの要請で地球を訪れ、チームに加わった。戦闘にしか興味の無い冷徹な男だったが、仲間との触れ合いの中で、本来の優しさを露にした。「やれやれ」が口癖。

ジェットファイヤー

サイバトロン軍の副司令官。コンボイが旅立ったあとのセイバートロン星の指揮を任されていたが、地球での戦闘の激化を知り、援軍に駆けつけた。その肩書きからは想像できない程の軽い性格の持ち主で、いつも冗談ばかり。

放映日	2003.01.10	2003.01.17
No.	Evolution.1	Evolution.2
タイトル / Title	遭遇（であい） ENCOUNTER	擬態（へんしん） METAMORPHOSIS
ストーリー	子供達が発見したパネルは、争いを避けて地球で長い間眠っていた第3のトランスフォーマー、マイクロンだった！ マイクロンをめぐって、サイバトロンとデストロンの戦いが今、始まる！	マイクロンのウィーリー、アーシー、バンクは子供達のパートナーマイクロンになった。だがデストロンのボス、メガトロンはマイクロン、バレルを手に入れてしまう。子供達が危ない！
見どころ TEXT BY 新丸一	記念すべき第1話。ラッド・カルロス・アレクサの3人がマウントアストロゲートの地下でウィーリーのマイクロンパネルを発見・覚醒させ、TFと出会うまでを描いている。TFのアクションシーンは若干少な目だが作画のクオリティは高く、コンボイとメガトロンのセイバートロンモードでの活躍が見られる貴重な回。セイバートロン星のシーンではいわゆるG1キャラ（のそっくりさん？）が数多く登場するという、旧来のTFファンへのサービスもある。冒頭の3DCGによる艦隊戦や、この回のみ登場するラッド達の学校の先生にも注目。	両軍リーダーに続きラチェット、ホットロッド、スタースクリーム、アイアンハイド、サンドストームがセイバートロンモードで登場。バンクとアーシー、バレルも覚醒する。各TFの地球メカのスキャン＆変形が描かれ、サイバトロンとデストロンによる戦いの経緯が説明される回。ビークルモードでの格闘戦（！）やコンボイの小型ミサイル発射、スーパーモードへの初変形など、アクションシーンも満載である。ひき逃げされるアイアンハイドや、アレクサの「こいつも悪そうな面構えね！」というちょっとヒドいコンボイ評など、笑えるシーンも。
スタッフトーク	私自身も初めてのトランスフォーマー。子供達とトランスフォーマーの出会い、スキャンする前のトランスフォーマー達。そして1千万年前の戦いを、トランスフォーマーを出さずにどう見せようか悩んでいました。アバンのカットは台詞無しでやってみたのですが、結局わかりにくいということで修正しました。メガトロンの、武器を使わない恐さとカッコ良さ、コンボイの旧作（観てはいないのですが）を思わせる配色に気をつけ、アクションは阿部さんの手にかかったことで、じつに素敵なものに仕上がりました。（うえだ）	この回は、今後メインで作業していただくコンテ・演出の佐野さんと、作画監督の永田さんの班で制作されました。このあと、8話・14話・23話とこのおふたりのコンビで作られ、1・2クールの要所を締めていただきました。後半の3・4クールは、佐野さんはコンテを、永田さんは引き続き作画監督として『マイクロン伝説』を支える屋台骨となっていきました。8話の神殿の守護者や14話のアーシーの変装など、佐野さんがアイディアを出して永田さんがデザインしたものもあったりします。（制作デスク：真庭）
ジムからのひと言 TEXT BY 小伏伸之	しょっぱなから自分ネタでナンですけど…ジムの登場シーンでチ○ッパチャッ○ス代わりにシャーペンをくわえてアフレコをしてたら、ペンの芯が舌に刺さりました。僕の思い出では第1話は鉄の味です（意味不明）。ビリーとジムのラストのシーン、ホワイトアウトでむっちゃ死んだっポイし（爆笑）。1話からロクなことの無いふたり…ちなみに、冒頭のマイクロンシップ脱出シーンのサイバトロン軍の声はビリーとジムのふたりです。お気づきになられましたか…？	ビリーとジムは生きていた（笑）。さあ！ いよいよサイバトロンとデストロン、両軍の初期メンバー勢ぞろい！ 早速この2話から個性溢れるキャラクター、そして役者さんが画面狭しと大活躍です！ 特にメガトロン様の飛ばしっぷりは必見必聴！ あと、何故かこの頃はアイアンハイドをオカマにしようという動きが水面下だったような…（爆笑）。そして各話に潜む隠しキャラ、2話ではビリーがトラック運転手として登場です。
	シナリオ：もとひら了 絵コンテ：うえだひでひと 演　　出：うえだひでひと 作画監督：志田ただし	シナリオ：もとひら了 絵コンテ：佐野隆史 演　　出：佐野隆史 作画監督：永田正美

2003.01.24

Evolution.3

仲間

BASE

ホットロッドとラチェットは、3つのマイクロンパネルを発見したが、ひとつはデストロンに奪われてしまう。メガトロンはそのパネルをアイアンハイドに託すが、先を越されたスタースクリームは……。

メガトロンがバレルと初エボリューション、その攻撃力の凄まじさが描かれる。フックとブルトが覚醒、サイバトロン側も初エボリューションを果たす。パネル争奪模擬戦の結果、メガトロンは負けたアイアンハイドにマイクロンを渡し、スタースクリームに「お前は使えないのだから自分で手に入れろ」と告げる。物語の元凶となる重要シーンだ。キャノンとサーチが覚醒。一方コンボイ達は地中のマイクロンシップを基地に改装し、サイバーホークやラッド達に渡す。拳骨を叩き合わせる挨拶をTF達が初体験するシーンでは、コンボイの茶目っ気とノリの良い一面が見られる。

やっと出てきました、マイクロン伝説最大のギミック「エボリューション」。作画はもちろんトランスフォーム・アニメーター阿部さんです。撮影は、CGエフェクト担当でオープニングとアイキャッチも担当されている樋口さん。なので、メガトロン、ホットロッド、ラチェットのエボリューションは豪華です。そういえば、4話のコンボイとバンブル、6話のスタースクリームのエボリューションなども樋口さん撮影ですね。(制作デスク：真庭)

2話のバスケには無理があります！
言いたいことはそれだけだ(爆笑)！

シナリオ：もとひら了
絵コンテ：高山いさお
演　　出：小林一三
作画監督：小林一三

2003.01.31

Evolution.4

合体

COMRADE

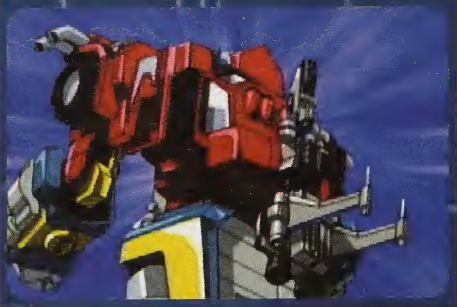
サイバトロンはビッグキャニオンにてマイクロンの捜索中、デストロンの猛攻撃を受けピンチに陥る。その時、コンボイが必死に守っていたマイクロンパネルが光り輝いた！

サイバトロンと子供達が基地の装置を使って初ワープ。ラッド達の防護スーツ姿もお披露目。ウィーリー達のバンブルへの初合体、ホットロッドのチェーンソーカッター初使用やプライムの覚醒、コンボイのマックスファイヤー発動など、アクションシーンの見どころも多い。だがこの回は、ホットロッドの「口の悪い子だなあ」というアレクサ評や、功を焦らないラチェットの落ち着いた言動など、サイバトロン側の性格がより深く描かれていることにも注目したい。1～4話は内容が連続しており、この回で本作の基本事項がひと通り描かれたと言えるだろう。

バンブル初登場。合体する際には、バンクがアーシーを肩車したり、アーシーの顔が真っぷたつになるのが見えないよう腕で隠したりすることで、カッコ良さの中にもカワイらしさや元気な感じを出すことを心がけました。あとコンボイのマックスファイヤーも初使用。腕と脛の横にある大砲は商品では左側にしかないのですが、タカラさんからも許可をいただいて、両脚から発射するカタチとさせてもらいました。やはりハデな方がカッコイイですよね。(阿部)

各キャラクターの個性がより一層浮き彫りになってきました！　でもビリーとジムは出てません(爆笑)。しかし！僕は出番がなくてもスタジオに出入りしていたので大丈夫(何がだ)！…収録は、スタートして間もないのに、皆様素晴らしいテンションで、何の滞りも無く終了していました。特筆すべきは各ロボットのキャラ対比などが良く出ていて面白い話だったことでしょうか！…え？　裏話ですか？　3話と4話は収録順が逆だったくらい…(爆)。

シナリオ：桶谷顕
絵コンテ：よこた和
演　　出：畠山茂樹
作画監督：楠田悟



● 悲運のパートナー、サージ　OP ●

玩具連動アニメとして本作も「発売される商品(キャラ)はなるべく画面に登場させる」という宿命を背負っている。しかし本体TFとパートナーマイクロンのセット、あるいはマイクロン3体セットが基本の商品形態となる本作では、国内で一般発売されたキャラだけでも90体を超え、残念ながら終盤の何体かのマイクロンは登場しきれなかった。それでもほとんどのキャラはチラリとでも物語に顔を出しているのだが、商品は初期に発売され、しかもエボリューションシーンまで作画されていながら本編での活躍シーンが全く無かった可哀想なマイクロンがいる。それがSTDコンボイのパートナー、サージだ。もし登場すればプライムに続く2体目のパートナーとなり、物語上の扱いも面白い(制作側にすれば厄介な？)立ち位置のキャラとなったのであろうが、残念である。彼の登場シーンは前半オープニング(『TRANSFORMER-Dream Again』)の中だけ。サビ前という格好良い部分でエボリューションシーンを使われているのがせめてもの救いだろうか？(新丸)

● 旧シリーズTFキャラ登場　1話 ●

本作は過去のTF作品とはパラレルワールド的な位置の作品である。故にたとえ旧シリーズと同デザインのキャラが画面に登場しても、それは厳密には「別人」なのだが、それでもそうしたゲスト出演は旧来のTFファンには嬉しいところ。とくに第1話のセイバートロン星のシーンでは数多くのキャラがカラーもほぼそのままに登場している。ざっと見ただけでもハウンド(初代『TF』)、アラート(初)、ウイング(『V』)、スカイファイヤー(初)、ビーチコンバー(初)、クロスヘアーズ(『ザ★ヘッドマスターズ』)、ストレイフ(『2010』)、ランダー(『マスターフォース』)などなど。このほか第31・32話、45話などにも旧シリーズキャラのそっくりさん(色違い含む)は数多く登場している。パラレルワールドには各々対応する人物がいるはずなので、「この世界のウィアードウルフはこの色なのか。いや、やっぱり別人？」などと想像を広げるのも楽しいだろう。(新丸)

02 FEATURE

放映日	2003.02.07	2003.02.14
No.	Evolution.5	Evolution.6
タイトル	武人（せんし）	保護（まもり）
Title	SOLDIER	JUNGLE
ストーリー	いつも黙々と仕事に打ち込み、規律を重んじるラチェット。そんな彼を疎ましく思っているホットロッドは、しびれを切らし、ひとりベースから離れ走り去ってしまうが……。	マイクロン信号をキャッチしてサイバトロンが向かった先は、木々だらけの道無き密林。木を切り倒して進もうとするホットロッドに、ラッドは森のかけがえの無さを訴える。
見どころ TEXT BY 新丸一	ラチェットが主役の回。彼の慎重な性格が語られる一方、エナジーブラストを攻撃にも子供達の救助にも使い、またキャプチャーミサイルでマイクロンパネルをスタースクリームから奪い取るなど、玩具版の持つ機能をフル活用した大活躍も描かれる。基地の整備シーンに始まり整備シーンに終わる形で、ラチェットに対するホットロッドの態度の変化を描いているのも印象深い。ほかにコンボイコンテナの基地モードが初登場。この回に発見されたパネルはマッハのものだが覚醒はせず、第1クールのトピックであるスターセイバー争奪戦の、静かな幕開けとなる。	スタースクリームが主役の回と言って良いだろう。冒頭のシミュレーション戦闘では同僚達からコケにされ「メガトロン様はなぜ私にマイクロンを下さらなかったのですかぁ！」と絶叫。後半のパネル争奪戦では命令違反ギリギリの行動でパートナーマイクロン・グリッドを手に入れ、ノリノリで初エボリューションするなど見せ場も多い。サイバトロン側が「平和を守ることが大切」という基本姿勢の元に結束を固めるのもデストロン側と好対照を成しており、ラストのメガトロンの苦々しい表情もふたりの確執の新たな幕開けを感じさせるものになっている。
スタッフトーク	ラチェット活躍の回です。ラチェットの玩具はいろいろと面白いギミックがあります。それをアニメ用のギミックに設定し直すのは、デザインの小倉さんです。アニメに限らずSFの設定でも活躍されており、トランスフォーマーでも細かいデザインまで手伝ってもらったのですが、結局出番の無かった設定が多数あり、もったいない限りでした。小倉さんには、13話のモニターのデザインやエンディングなどもやっていただいています。(制作デスク：真庭)	スタースクリームの回です。ですが、それだけではありません。アイアンハイドが腕だけ戦車モードになるなど、ちょっとした玩具ギミックもちらほら出てきます。果たして、気づかれた方はおられるでしょうか。それと、アメリカのスタッフ考案のコンボイの技「ビッグパンチ」が初出の回でもあります。よもや最終回までこの技がコンボイのメイン技になろうとは、描いた人も思わなかったでしょう。(制作デスク：真庭)
ジムからのひと言 TEXT BY 小伏伸之	この頃、それぞれのキャラに音響監督の岩浪さんから「キャラの基本ライン」をひと言頂きました。このラインが結構ナルホドって感じで面白かったので、覚えてる限り書いてみます。ホットロッドが「一番若造で」、スタースクリームは「ナルシストで」、アイアンハイドは「腰巾着で」…スタースクリームさんの「腰巾着」というアドリブはここが発端かなァと思っているのですが…いかがですか！？…え～以下は6話のスペースで(苦笑)！	司令官は「大人な悟った感じで」…そしてサンドストームは「ガ○キチで」(苦笑)…ラチェットは覚えてない…。でも個人的に一番面白かったのがメガトロン様へのひと言！「千葉さんのメガトロンは忘れて下さい」(爆笑)。たしかに一緒ならエラいことに…ジムも「バ○っぽく」って言われたな～(笑)。あと、コンボイのマイクロンの名前が「スパーク」から「プライム」に変更になり、収録済み分の直しがあったのがこの頃。ワケは…後半わかります。
	シナリオ：外池省二 絵コンテ：高田淳 演　　出：粟井重紀 作画監督：催銀玉	シナリオ：静谷伊佐夫 絵コンテ：青木新一郎 演　　出：青木新一郎 作画監督：桑原周枝

2003.02.21

Evolution.7

祝祭（あおさわぎ）

CARNIVAL

[illegible]は[illegible]マイクロンを連れ出し、コスモス[illegible]のお祭りに繰り出した。会場に[illegible]不気味なロボットに、まわりの子[illegible]騒ぎを始めてしまい……。

[illegible]しく[illegible]シーンの無い回で、デストロン側[illegible]全く出番ナシ。お祭りに現れたマイク[illegible]達もジムとビリーが追いかけるのだが、[illegible]そっちのけでふたりはホットロッドと会[illegible]、TFの存在を明確に知ることになる。羽[illegible]ークをパタパタさせるバンクや、変形し[illegible]手をやり過ごすフック、ポップコーン[illegible]のジョルトなど可愛らしい描写が多く、マイクロン達は単に体が小さいだけでなく[illegible]でも若干「子供」的な要素を持つこと[illegible]ている。新しく登場するTFはいい[illegible]、次回以降へのヒキとしてスターセイ[illegible]の姿が現れる。

[illegible]マイクロン達と子供の交流をのどかな感じで[illegible]、ゆったりとした時間の中で物語が進ん[illegible]く。ラッド、アレクサ、カルロスの3人組と[illegible]ビリーのふたり組の立ち位置を、今[illegible]もはっきりとさせるお話です。(うえ[illegible])

[illegible]しぶりです！ ホットドックの美味しい季[illegible]です(笑)！ 今回の、ビリーに「何言ってん[illegible]ー」と言われていたジョルト、「あ、そこを[illegible]とトランスフォームしちゃう～」的なこと[illegible]ってるそうですが…そんな簡単に外的刺[illegible]するのかマイクロン(爆笑)！ 今回の[illegible]キャラ！ サムはサンドストーム！ サムを[illegible]てた男はアイアンハイド！ ところでこ[illegible]サムはスタッフさんの似顔絵だという噂を[illegible]ましたが…どなた(笑)？

シナリオ：もとひら了
絵コンテ：うえだひでひと
演　　出：上埜忠
作画監督：崔喜京・崔慶碩

2003.02.28

Evolution.8

神殿（たから）

PALACE

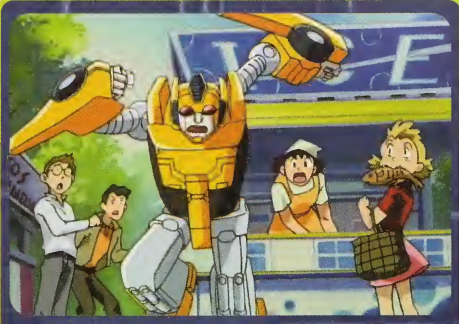
砂漠での戦いのさなか、アイアンハイドや子供達は流砂に巻き込まれ、地中深くに落ちていってしまう。行き着いた先は、長い年月を経て砂に埋もれたいにしえの神殿だった……。

冒頭からアイアンハイドが大活躍。サーチを後部座席に載せての監視や、砂漠地下神殿での戦闘、ボムの発見＆エボリューションなど見せ場も多いが、最終的にボムをメガトロンに取り上げられて「何スかそれ～」と嘆く羽目になるという、じつに彼らしいオチがついている。神殿にパネルが収められるイメージシーンやアイアンハイドと戦う球体メカの存在は、後の第11話との関連を想起させる。作画クオリティは高く、本作品には珍しくハーモニー処理を施したシーンもある。この回、サンドストームが初めて「ラリホー」と叫び、後に彼の口癖となる。

砂漠の神殿でマイクロンを見つける話。どうせならチョイと雰囲気を変えようと、アラビア風に。冒頭とCM後の2シーン。シーンとしては短いですが、印象的にはなったと思います。マイクロンパネルを表したハートのシンボルも気に入ってマス。でも、アイアンハイドが一番目立っちゃいましたね。案外イイ奴かも。好きなキャラのひとりです。一方ラストのメガトロン。あれじゃあヤクザだなぁ。でもメガトロンっぽくて好きです。(絵コンテ：佐野)

ボムの玩具って出来が良いですよね～(笑)！ 今回は、そのボムを手に入れるために奮闘するアイアンハイドさんの芝居が見どころです！ ラストの床崩れの中のエコーまでかかった雄叫び！ そして最後にアドリブの「ゲッチュゥ！」(爆笑)、最高です！ 何があってもメガトロンに付いて行くアイアンハイド、スーパーリンクでも変わらないのが凄い！ でもそのメガトロン様は、キャスト皆に「ジャイアンだ～！」と言われまくっていました(爆笑)。

シナリオ：桶谷顕
絵コンテ：佐野隆史
演　　出：佐野隆史
作画監督：永田正美

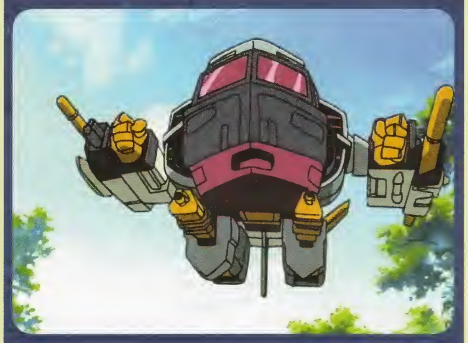
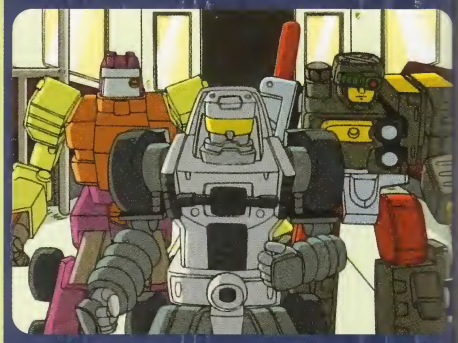


● お魚くわえたサ○エさん　7話 ●

旧TF作品から、何体ものTFがモブキャラとしてゲスト出演している本作品。しかしじつは全く関係無いアニメキャラが顔を出しているシーンもあるのだ。それは第7話、マイクロン達がビリーとジムから逃げるシーンで、止めカットの連続になる最初の絵。走るプライムの後ろのアイス屋台の前に、なんと日本最長アニメ番組の主役である、あの主婦の姿が！　おなじみの髪型といい、買い物かごを下げて半袖シャツにスカートといういでたちといい、ご丁寧にも「お魚くわえて」いることといい、どう見てもサ○エさん……ただし髪は金髪。どうもこれはスタッフのちょっとしたジョークということらしい。さらにラスト間際には、長髪を後ろで縛り眼鏡をかけて、無精ヒゲを生やした妙にリアリティのある……というか制作現場に居そうな、サムという男性が登場する。この人物、誰かスタッフにモデルがいるのかも。どうなんですか監督？(新丸)

● 海底都市はアトランティス？　11話 ●

第11話に登場する古代超文明の遺跡。作中では言及されていないが、これは約1万2千年前に大西洋上に存在したという大陸アトランティスのものである可能性が高い。なぜならアトランティスでは「オリハルコン」が用いられていた、とされているからだ。するとコスモテクターを持っていた文明は、同じく1万2千年前に太平洋上に存在し超文明を築いたというムー大陸のものかもしれない。このふたつの大陸はどちらも一夜にして海中に没したと伝えられている。マイクロンが地球人の文明を加速させたのか、文明が優れていたからマイクロンの力を引き出せたのか、それはわからないが……。セイバートロン星にマイクロン覚醒の信号が発せられなかったところを見ると、未覚醒のままマイクロンの力を引き出す技術が両文明にはあったのだろうか。第8話に出てきた地下神殿が現代科学を超えた防御システムを持っていたのも、それらの超文明の影響があったから、なのかも知れない。(新丸)

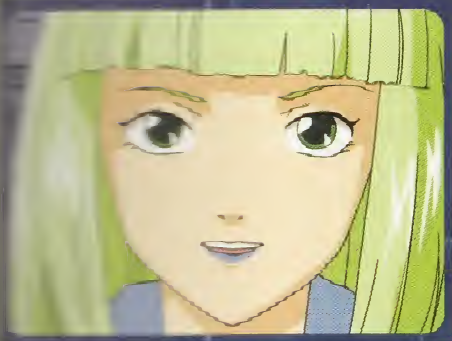
放映日	2003.03.07	2003.03.14
No.	Evolution.9	Evolution.10
タイトル	廃虚（わな）	逃走（ちか）
Title	CONFRONTATION	UNDERGROUND
		
ストーリー	デストロン軍団のサンドストームが、ジムとビリーを連れ去ってしまった。サイバトロンと子供達は、閉じ込められたふたりを救出するため、ゴーストタウンへと向かう。	大都市の真下を走る地下鉄のトンネルの中でマイクロンパネルを見つけた子供達に、デストロン軍が襲いかかる。その時、謎のトランスフォーマーが現れた！
見どころ TEXT BY 新丸一	ビリーとジムを誘拐するシーンで、サンドストームはビークルモードのまま腕だけを伸ばしている。過去のTFアニメではこういう中間的形態はあまり見られないので珍しい。また監禁されたビリー達はお菓子でバレルの気を引こうとするが、あとの方でバレルが空っぽになった（？）菓子袋を投げ捨てるシーンがある。お気に召したのだろうか？　ちなみにこの回はサイバーホークのスタンガン機能が活躍する、唯一の回でもある。最後にはジムが勇気を出してサイバーホークでメガトロンを攻撃。今回をきっかけにジムとビリーはサイバトロンの仲間になる。	冒頭では本作には珍しく、街中を走るサイバトロン達が見られる。廃線になった地下鉄駅ではアレクサ大統領の所信表明演説（？）あり。グラップは前半では正体不明のTFとして子供達を追いかけ、後半では子供達を守って大立ち回りを演じるのだが、彼のクレーンやウィンチを多用したパワフルかつトリッキーなアクションは見応えがある。この回はメガトロン戦車のマイクロントラップからバレルが飛び出したり、ラッド達を追い詰めたりとデストロン側マイクロンの活躍シーンも多い。クラッシュが覚醒、サンドストームとエボリューション。
スタッフトーク	うえだ監督お気に入りのキャラ（と、思われる）ジムが目立つお話です。バレルと交流したのも彼だけなのではないでしょうか。また、絵コンテを担当された鴫野さんはこの回が初めて。以降、主にほのぼのとした回をお願いすることになりました。ほとんどそんな話はありませんでしたが……。（制作デスク：真庭）	いつもは荒野ばかりで戦っているトランスフォーマー達ですが、今回はとうとう街中に出ます。これまでなかなか市街を出せなかったのは、9.11のテロの影響で街を破壊してはいけないというシバリがあったからなのです……。『マイクロン伝説』は、テロやスペースシャトル事故、イラク戦争など世界情勢の影響を大きく受けました。現実の戦争を喚起させる台詞を修正することもいくつかありましたね。（制作デスク：真庭）
ジムからのひと言 TEXT BY 小伏伸之	僕はてっきりこのあとバレルとジムの絡み話なんかがあるのかと期待してましたが…そんなモノは皆無でしたね（苦笑）。さらに「カルロスぅ！」と言うところで、何故か「アレクサぁ！」と言ってNGを出してしまう自分…前田さんより富坂さんが良いと言うのか!?（前田さんゴメンなさい…）トドメにリハで、サイバーホークで攻撃したらメガトロン様に「この肥満児がァ！」と言って頂きました。どうせジムも僕も同じ体型ですよ…（爆笑）。	地下で入らないって…サイバーホークの電波って携帯レベルですか（笑）!?　さぁ、サイバトロンに頼もしい援軍が合流です。説明不要ですね！「江戸っ子で」とのキャラクター、グラップです！　しかし…グラップのヤボ用って一体!?　ともあれ、これでやっとサイバトロンとデストロンが4対4に。アフレコスタジオも華やかになりました！　ですが「この現場、平均年齢高いなぁ…」との声も（笑）。隠れキャラ！　電車の運転手はアイアンハイド！
	シナリオ：外池省二 絵コンテ：鴫野彰 演　　出：松本まさゆき 作画監督：小林一三	シナリオ：静谷伊佐夫 絵コンテ：よこた和 演　　出：楠田悟・畠山茂樹 作画監督：催銀玉

2003.03.21

Evolution.11

記憶（みやこ）

RUIN



[illegible]に眠る古代の都市にかけつけたサイバトロン達。ホログラムの少女のメッセージによると、どうやら今探しているマイクロンは、3つ揃うとひとつの剣になるというが……。

[illegible]の少女により、太陽の剣ことスターセイバーの逸話が語られる。過去の超文明の都市（アトランティス？）で生きた金属[illegible]コンとして用いられ繁栄を支えたが、争いの種ともなり、結局その力で文明は[illegible]でしまったのだ、と。マイクロンの力と争いへの疑問が子供達の心に芽生える重要なエピソードである。メガトロンのフルバーストモード初登場。発見されたシャトラーのパネルは覚醒せず。サイバトロン側の水中用[illegible]や、ヤキモチっぽいアレクサのリアクションなど見どころの多い回である。コスモテクターがシルエットで登場。

シリーズを通して絵コンテをお願いしている[illegible]さん初コンテの回です。以降、しみじみとした内容のお話の時にお願いしています。『マイクロン伝説』のメインのコンテマンの[illegible]です。うえだ監督を含め佐野さん、[illegible]さん、[illegible]野さん、藤森さんには、内容をコンテで支えていただきました。その回のコンテを誰が担当しているのか確認しながら[illegible]と、また別の楽しみがあるかもしれません。（制作デスク：真庭）

今回の話は、現代より遥か昔にマイクロンがすでに目覚めていた…ということですよね…[illegible]話です。やはり見るにあたっては、ゲストキャラの高木礼子さんに注目してほしいです。謎の少女の不思議な雰囲気…[illegible]聞いて下さい。そして今後の話でスタッフ、キャストに、ビリー、ジムとセットで[illegible]と呼ばれてしまうカルロス（爆笑）の、[illegible]までの思い。前期マイクロン伝説の人間キャラ主体話の中でも珠玉のお話です！

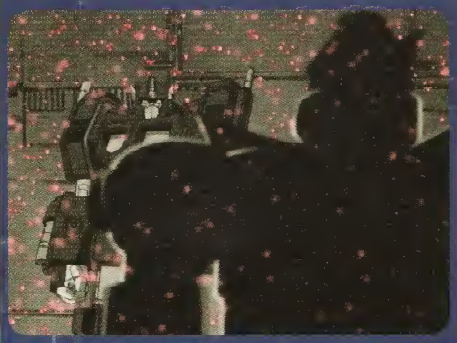
シナリオ：もとひら了
絵コンテ：古川順康
演　　出：栗井重紀
作画監督：[illegible]玉

2003.03.28

Evolution.12

理由（いきさつ）

PREHISTORY



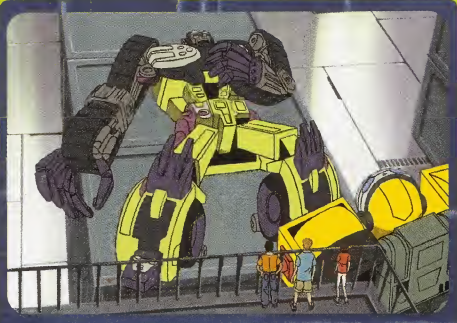
争いを避ける方法は無いのか、と訴えるラッド。コンボイからついに、数百万年に及ぶマイクロンの歴史が明かされる。その時、火山島から出るマイクロンの信号をキャッチした！

第11話を受けて戦いへの疑問がテーマとなる回。その問いに対して、コンボイはマイクロンを守るための戦いだと言い、マイクロン達が自ら戦う意志を見せるという形で一応の答えが出る。ラチェットは「マイクロンが宇宙に平和をもたらす特別なTF」という伝説を語る。なお回想シーンによれば、コンボイとプライム、メガトロンとバレルは昔もパートナーだった模様。回想シーン中にジェットファイヤーが声と後ろ姿で登場する。今回のパネルはジェッターだが覚醒せず。だが3枚目のパネル発見によって月デストロン基地のシャトラーが覚醒する。

コンボイがセイバートロン星を回想するお話。久しぶりにコンボイとメガトロンのセイバートロンモードが出てきます。メガトロンが、設定上でしか存在していなかった「パーフェクトメガライフル」（デザインの福島さん命名）を撃つシーンが出てくるとは思いもしませんでした。（制作デスク：真庭）

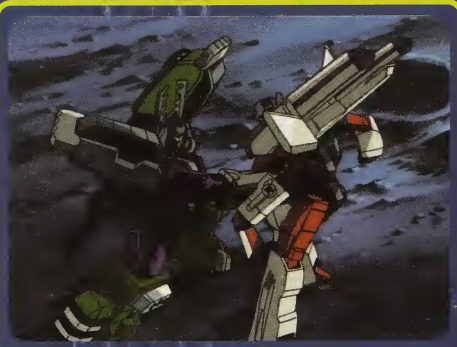
ここで密かに副司令の登場です。ジェットファイヤーの登場は、もちろん最初から決まっていたので、キャスティングも済んでいたそうです。早く再登場して欲しいッ！ 密かといえば、グラップのセイバートロンモードが妙にイイ味出してます（笑）。この話がラストまでの伏線のひとつ目といったところでしょうか…マイクロンの決意は友情？ それともプログラム？ …DVDのチャプターに『「よし、わしも」EV！』って書いてあったのが笑った～。

シナリオ：外池省二
絵コンテ：大西景介
演　　出：大西景介
作画監督：桜井木ノ実・桑原周枝



● デバスターはスパイ？　18話 ●

本作の海外版『トランスフォーマー アルマダ』は基本的には国内版と同じ画像とストーリーの作品であるが、細部には違いもある。そのひとつがデバスターの行動についての説明である。デストロンへの義理を果たしたあと、コンボイやホットロッドの意気に感じてサイバトロンの味方となる彼は、国内版ではコンボイやラチェットから「どちらの軍にいてもそこで全力を尽くすのが彼の流儀」「スパイ行為からは最も遠い男」と評されている。ところが海外版では「コンボイの命令でデストロン側をスパイしていた」と、ある意味で正反対の動機で動いたことになっているのだ。本作独得の敵味方観や戦いに関する考え方が、米国版ではよりシンプルな形に整理されており、「この方がアメリカの視聴者にはしっくりくる」ということらしい。日米両国のメンタリティの違いの意外な一面である。ちなみにランページも、海外版では「今は敵同士」という点を強調した台詞回しになっている。（新丸）



● 裏切りのスタースクリーム　23話 ●

『マイクロン伝説』は、過去のTFシリーズとは繋がりの無い完全新作として制作がスタートしたのですが、それでも、あえてやってみたかったのが、スタースクリームの裏切りとコンボイの戦死でした。スタースクリームに関しては、いくら過去のシリーズとは無関係とは言え、裏切らないスタースクリームではファンも納得しないだろうと考えてのことでしたが、問題は、裏切ると言ってもどう裏切るかでした。旧シリーズのように自分の利害だけを求めてメガトロンを裏切る……当初はそれでいいかとも思いました。5、6話あたりの彼にはまだその片鱗が見えますが、ホットロッドのように、デストロンの中で成長し、変容していくキャラクターはスタースクリーム以外いないだろうと見なされるようになって、大きく扱いが変わっていったように思います。いずれにせよスタースクリームには、キャラクターのひとり歩きという言葉を、実感させてもらった感があります。（石川）

04 APRIL

Evolution.13
聖剣（つるぎ）

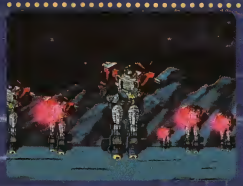
2003.4.4 friday O.A.

Evolution.14
強敵（つわもの）

2003.4.11 friday O.A.

Evolution.15
疾風（はやて）

2003.4.18 friday O.A.



Evolution.16
慢心（おごり）

2003.4.25 friday O.A.

05 MAY

Evolution.17
策略（いんぼう）

2003.5.2 friday O.A.

Evolution.18
戦友（きずな）

2003.5.9 friday O.A.

Evolution.19
休日（ほねやすめ）

2003.5.16 friday O.A.

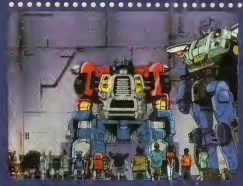
Evolution.20
援軍（あらて）

2003.5.23 friday O.A.

Evolution.21
前兆（きざし）

2003.5.30 friday O.A.

06 JUNE

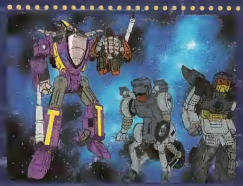


Evolution.22
伝心（ふれあい）

2003.6.6 friday O.A.

Evolution.23
謀反（かくこ）

2003.6.13 friday O.A.



Evolution.24
幻影（かげ）

2003.6.20 friday O.A.

Evolution.25
軍師（ちえもの）

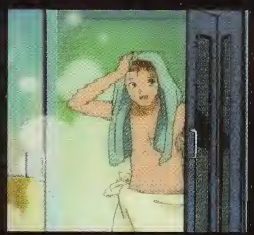
2003.6.27 friday O.A.

ステッパー

サイバトロンの新米戦士で、かつて命を助けられたシルバーボルトを慕って地球にやってきた。普段は気弱な性格だが、ビークルモードでは思考回路にターボがかかるため、直情的な性格になる。二重人格というワケではない。

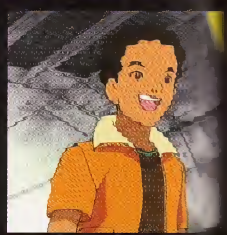
ウルトラマグナス

ラチェットとグラップが、マイクロンのマグナスを中核に開発した、コンボイのパワーアップパーツ。小惑星ならば簡単に消し去る程の破壊力を秘める。コンボイの戦死により、一時、開発が中断されていた。



ラッド

はじめにマイクロンを発見した少年。当初はトランスフォーマー達の戦いを、単なる冒険ととらえていたが、やがてその戦いの意味を問うようになり、彼が掲げた疑問は、サイバトロン達にも大きな影響を与えることとなった。



カルロス

ラッドの幼なじみ。子供らしい真っ直ぐな正義感で、サイバトロンの戦いを応援し続けた。戦いの意味を問うたラッドとは好対照だが、その無邪気さがサイバトロンの支えになったことも否定できない。勉強はちょっと苦手な模様。

SEASON 2

さて、マイクロン達がなぜ、そしていかにして故郷セイバートロン星を逃げるように旅立ったのか。それを表現したのが1話から3話の頭につけたアバンなのだが、その謎の解明も、1クールを通じておぼろげながらできた（余談だが、当初1話のアバンは全くセリフを入れていなかった。それは、謎は謎のままに残しておき、あとの話の中で解明していくつもりでいたからなのだが……）。

2クールでは、次々にやって来る新キャラクター達をはじめとする、各キャラクターの設定作りに各話を使った。かつマイクロンという新種に対する子供達、サイバトロン、デストロンそれぞれの思いの差、また子供達と出会うことによって生じた戦士達の心の変化を軸にストーリーを展開させてみた。

では、ここでまた当時の僕の頭の中を……。

スターセイバーってひとつになると意識飛んじゃうんだよな。で、彼らってバラでいる時はどんな気持ちなんだ？ いやいや、そのほかにまだ出ていないけど、銃と盾（この頃はまだ名前が決まっていなかった）がある。で、この3つが一緒になるとどうなる？ 宇宙一強い剣と、宇宙一すごい盾って……中国のお話にこんなのあったなぁ。1対1ではどの組み合わせでも威力を相殺し合うけど、3つが揃うとその放出するエネルギーは星をも消し飛ばしてしまうってのはどう？ なるほど……で？ それを持つ持たない、使う使わないでトランスフォーマー達のキャラクターを出していく……。そろそろ2クール終わりくらいから、マイクロンパネル争奪戦だけじゃ展開も同じになっていきそうだしね……。両軍の司令官の違いをマイクロンの「三種の神器」を通して連続で見せたい。スタースクリームの裏切りも控えているし。「軍師やら副司令やらも言われますしね。そしてあのお方も……」と、もとひら氏。そうなのだ。実は本作は、すでに制作スタートの時点で1年間（4クール）のお話が、ラフ構成でできていた。しかし、その時点では、我々の頭の中にはあのお方のお姿など影も形も無かったわけだが……。この頃を境にして、あのお方は最後までトランスフォーマーどころか我々をも巻き込んでいくのだった……。

さて、僕個人としては、スタースクリームの裏切り話を2クールから3クールに向けてとりあえずGO！ しかし問題山積み……。

かくして、あのお方は正体不明の惑星として登場し、ダブルフェイスは重大なキャラクターへとのし上がり、スタースクリームは戦士の道へ一直線に突き進むのである。

TEXT BY うえだひでひと

アレクサ

彼の女性大統領を夢見る少女。彼女にとってトランスフォーマーの思い出は、あくまでもなりゆきで関わったものでしかなかったが、スタースクリームとの出会いにより、この思い出は、彼女の人生の一部を占めるようになったと言えよう。

ビリー

ラッド達と同じ小学校に通う少年。いじめっ子的な性格で、当初はラッド達とケンカばかりしていた。案外、冷静な性格で、物事をきちんと把握していたりするが、TVアニメに夢中になる子供らしい面もある。

ジム

いつもビリーとつるんでいる少年。根っからの子分体質ではあるが、その純真さは、戦闘続きのサイバトロンに憩いを与えたに違いない。ちなみに父親は、コスモスコープ研究所のエライ人らしい。じつはお坊っちゃまか。

サイバーホーク

ラチェットが作った自律型偵察ロボット。通信機としてコンボイからラッドに手渡された。通信機以外にも、ビデオカメラ、スタンガンなどの機能を備え、ラッド達のピンチを何度も救ってみせた。現在、稼動中の機体は2機目。

放映日	2003.04.04	2003.04.11
No.	Evolution.13	Evolution.14
タイトル	聖剣（つるぎ）	強敵（つわもの）
Title	SWOOP	OVERMATCH

ストーリー

メガトロン達がサイバトロンの基地の中に直接乗り込んできた！ 3つのマイクロンを合体させた宇宙最強の剣・スターセイバーを手にするのは誰か……!?

スターセイバーを手に入れ、恐いものなしのホットロッド。だがデストロンの助っ人、デスターに全く歯が立たない。彼はかつてコンボイに戦いを教えた人物だという……。

見どころ TEXT BY 新丸一

シャトラーの指示と、サンドストーム＆サーチという珍しい組合わせのコンビの探索により、デストロン側はサイバトロン基地を発見。基地内にテレポートしてきたデストロンを迎え撃つための、鏡を使ったラチェットの作戦や、必殺仕事人のようなグラップのクレーンアクションなどが面白い。メガトロンはツノを伸ばす攻撃を初披露。スターセイバーは最初メガトロンが手にするが、直後ホットロッドが奪い取り、メガトロンを撃退。ホットロッドはスターセイバーに「宇宙の平和を守る」と誓いを立てる。なお、ビリーとジムはこの回に基地を初訪問している。

デバスター初登場、メガトロンに招聘されてデストロン側に加わる。彼はやや慢心味のホットロッドに冷たい言葉を浴びせスタースクリームには甘いと言いつつもその気迫を評価する。さらにスターセイバーを持つホットロッドを圧倒。作画レベルの高さも相まって、歴戦の勇士の貫禄と迫力が充分に感じられる回である。リフト覚醒。パネが発見されるも覚醒せず（インディーあるいはドリフト）。デバスターはコスモテクターの伝説を語る。アーシーの無茶な変装や包帯男のアイアンハイドなど、ちょっとユーモラスなシーンも多い一編。

スタッフトーク

トランスフォーマーの基地に乗り込んでくるデストロン軍団。そして、スターセイバー初登場！ ぐるぐると剣を回転させるホットロッド。やはりここは阿部さんの力をお借りして、力強いものに仕上がってます。まさか、スターセイバーがこれより先メガトロンの手に渡ってしまうとは……。――余談ですが、このアニメはアメリカで先行放送していた都合上、それに合わせて制作が進行していたので、この13話が日本放送される頃、アフレコはもう最終回近くだったのです。日本の反応を見る前に物語は終結を迎えようとしていたのでした。（うえだ）

デバスター登場！ の話。冒頭の戦いを夜にしちいました。そんで、デバスターにはマント着せちいました。おごるホットロッドを描写するため、ットロッドが常に高い位置にいるレイアウト。こでもかわいそうなアイアンハイド。シナリオ後の「気合いを入れるとはこういうことだ」というバスターの台詞が気に入り、そのひと言に向けコンテを描きました。そのため、その台詞以外シナリオと変わっちゃって、ライターのもとひらんから怒りのFAXが……。ごめんなさい、もとらさん。でもあなたのシナリオがあったから、の話は生まれたのです。（絵コンテ：佐野）

ジムからのひと言 TEXT BY 小伏伸之

「絵のメガトロンが歯を食い縛っているので食い縛った芝居で」というやり取りが楽しかったです（笑）。打ち入りの席が丁度この回の放送を見ながらだったんですが…宝亀さんが僕にシミジミと「色つきの絵を見て初めてわかったけど…君は顔キャス(※)だったんだねぇ…」と言って下さいました。わーい！…？
※顔キャス：声じゃなく、姿形がキャラに似ているのでキャスティングされたという意。嬉しいような嬉しくないような(爆笑)。

ついに登場！ 重鎮、デバスター！ 今回からは新キャララッシュ、ストーリーもスタジオも一気に雰囲気が変わります。でも、既存のギュラーも負けてはいません！ とくに凄ったのが、話的にもアドリブ的にもあの方！ デバスターに「とんだお笑い軍団だな」と言われたあと、「貴様ァ！ 無礼にも程がある！」という台詞が、リハでは「貴様ァ！ 言い得て妙とはこのことだ！」でした(爆笑)。む～このセンス…勉強になるなァ～(真剣)。

シナリオ	静谷伊佐夫
絵コンテ	うえだひでひと
演　　出	松本まさゆき
作画監督	催銀玉

シナリオ	もとひら了
絵コンテ	佐野隆史
演　　出	佐野隆史
作画監督	永田正美

2003.04.18

Evolution.15

疾風（はやて）

GALE

ハイフェイでの激しい戦闘のさなか、バイクの形をした謎のトランスフォーマーがサイバトロンを助けてくれた。ダブルフェイスと名乗る彼は、果たして味方なのだろうか？

ライダースーツを着た人間に変装して、ダブルフェイスが初登場し、ホットロッドとデバスターの戦いを見据える。ホットロッドは建設中の高架道路にデバスターを誘導、道路自体をスターセイバーで斬るという奇策で勝利するも、むしろ己の力量不足を苦く味わうことになる。ジーク覚醒。「疾風に勁草を知る」というダブルフェイスの言葉に、ラッドとアレクサは不安を覚える。クオリティの高い作画が物語の緊張感を高める回だが、その一ぎてジークに乗って「小さいよコレ！」とはんだりするジムのコミカルな姿も、良いアクセントになっている。

謎のトランスフォーマー、ダブルフェイス初登場の回。なんといってもその登場の仕方が強く印象づけられることとなりました（疾風に勁草を知る～ですから）。しかし、そんなダブルフェイスが後のストーリーで重要なキャラクターになるとは、この回の制作途中では全く想像もしていませんでした。また、冒頭のマイクロン反応キャッチのところで、アレクサの会話に数字の部分があるのですが、それじつはよくかける電話番号の一部をもじってるもの。[illegible]のみんなはそれがどこかとか探り当てたかしないでね(笑)。（演出助手：川崎）

謎の流れ者―ダブルフェイスが参戦です…！ここからタップリと…ラストまでの流れが構築されていきます…謎の黒幕によって…それはそうと！ 当初の設定では、1クール(13話)で[illegible]予定と言われたビリーとジムが無事登場(笑)！ なんとか生き残りです！ スタッフの[illegible]ありがとうございま～す！ そしてさらに！ ジムと仲良くなってくれるマイクロン、ジーク君が！ ビリーを差し置いてジムにもとうとうパートナーマイクロンが(笑)！?

シナリオ：楠谷顕
絵コンテ：伊藤浩二
演　　出：上條修
作画監督：永田正美

2003.04.25

Evolution.16

慢心（おごり）

CREDULOUS

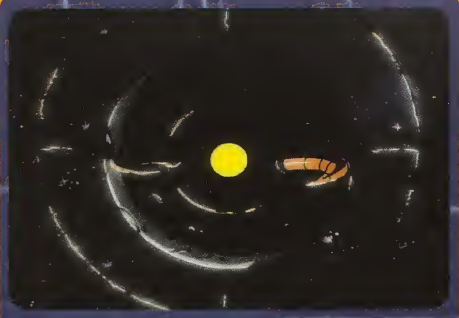
ダブルフェイスとともにワープに巻き込まれ、月のデストロン基地に来てしまったホットロッドは、スターセイバーを振りかざし敵を追い詰める。だがそれは、恐ろしい罠だった！

ホットロッドが足のチェーンソーを使ってダッシュしたり、メガトロンが腕ひしぎ逆十字固めを使ったりと格闘アクションの多い回。月面基地でも、ホットロッドがダブルフェイスのバイクに跨ったり、立体映像のコンボイが大挙して現れたりと全編アクションシーン満載である。デストロンヘッドと第3の顔を見せたダブルフェイス、彼の裏切りによりスターセイバーはスタースクリームの手に。とどめを刺される寸前のホットロッドは、デバスターのひと言によって命を救われる。なおこの回、バレルが2タイプのウェポンモードに初変形している。

ダブルフェイスのデストロンヘッド初登場。コンテでは、サイバトロンヘッドが透過光で光ってデストロンヘッドになるという流れだったのですが、それを変更。空中で回転しながら一度ミラーになり、デストロンヘッドに変わるカタチにしました。どちらにせよ作画による「ごまかし」があるのですが、同じごまかしでも透過光で光って変形というのは、個人的にはあまりやりたくなかったのです。（阿部）

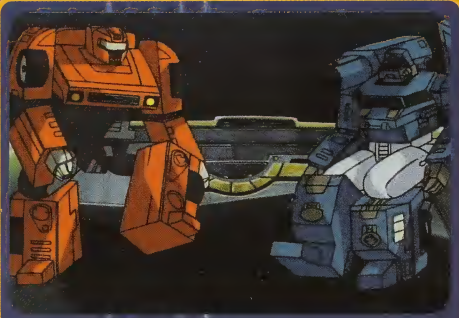
メガトロン様の腕ひしぎにスタジオも大爆笑！ 演じる梁田さんも「腕ひしぎかよ…」とツッコんでいました(笑)。この回のメガトロン様、面白すぎに作られてたなぁ。しかしそんな状況とは裏腹にストーリーは悲壮です。ホットロッドの思いは踏み躙られ、スターセイバーはスタースクリームに「あれ、こんな所にスターセイバーが」と拾われる始末(爆笑)。いや、リハの時のアドリブなんですけどね。スタースクリームさん、勉強になるなァ！

シナリオ：外池省二
絵コンテ：高田淳
演　　出：楠田悟・畠山茂樹
作画監督：催銀玉



● ユニクロン登場秘話　24話 ●

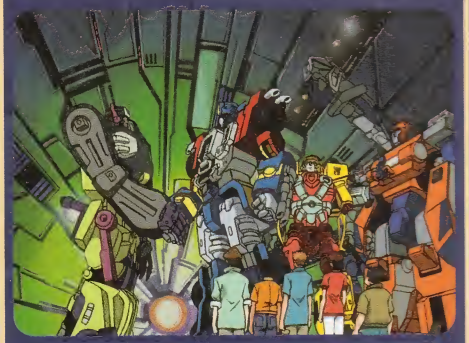
詳しい日付は覚えていませんが、確か、2001年の暮れだと思います。タカラさんの口から衝撃的な言葉が出たのは……「例のアレが出ることになりました……」「な、なんだってぇぇぇっ！」。まあそれでユニクロンなワケですが、どうやら、ハスブロのスタッフが来日した際、打ち合わせやら何やらが終わり、じゃあホテルへとなった時、「じつはこんなモノもあるんですけど」と登場したのが、伝説の「ビーストウォーズネオ版ユニクロン」試作品。知る人ぞ知るグレイなアイツです。で、「ファンタスティック！」「クール！」てなことになったのでしょう。かくして冒頭のシーンへと繋がるワケです。結局、ユニクロンは終盤の目玉として登場することになり、ならば24話では、漠然と巨悪の存在を示すぐらいにしておこうかということになったのですが、仕上がった画を見ると、どこから見てもユニクロン以外の何モノでもなく、結果、アメリカのファンサイトが大騒ぎになったという次第。（石川）



● ナイトアタックエディション登場　25、41話 ●

玩具のマイクロンはキャンペーン賞品などでカラーバリエーションが数多く登場し、コレクターを東奔西走させた。中には海外では一般販売されたが、国内ではプレゼントとしてのみ正式流通したというものもある。ランドミリタリーマイクロンの夜戦カラー版、ナイトアタックエディション（海外では別人扱いのNIGHT ATTACK MINI-CON TEAM）もそのひとつだ。日本で一般発売されないキャラは基本的にはアニメに出ないキャラだった。だが、ナイトアタックのうち2体はアニメにちょっとだけ顔を出しているのである。25話ではスラストが覗いたマイクロン部屋にナイトアタック版の青いクラック（海外名FETCH）が、41話ではアクサロンを占拠するマイクロンの中にナイトアタック版の青いショット（海外名BROADSIDE）が登場している。まあもっとも、後半には玩具と関係無い色のマイクロンも結構多く登場しているので、偶然の一致である可能性も少なくないのだが……。（新丸）

放映日	2003.05.02	2003.05.09
No.	Evolution.17	Evolution.18
タイトル	策略（いんぼう）	戦友（きずな）
Title	CONSPIRACY	TRUST



ストーリー

深い霧の大地で、敵味方入り乱れてマイクロンの激しい争奪戦が繰り広げられる。が、その戦いを利用して、メガトロンは味方のスタースクリームからスターセイバーを奪おうとしていた！

メガトロンの卑怯なやり方を見限ったデバスターがデストロンを離れ、サイバトロンに加入した！ 誰もが疑いの目を向ける中、コンボイだけが彼を信用するが……。

見どころ TEXT BY 新丸一

冒頭マイクロン達がコンボイ達の修理をするシーンあり。デストロン側はいつの間にかジーク、ニトロ、オートを捕獲しており、前回以降にあった語られていない戦いの存在を感じさせる。調子づくスタースクリームからスターセイバーを奪うため、メガトロンは濃霧とバレルを利用して罠を張る。その忠誠心と愚直さから罠のコマとして利用されるアイアンハイドの狼狽ぶりも見逃せない。発見されたパネルはコスモテクターの2枚目。デバスターは、デストロンに対する義理はもう果たした、とサイバトロン側へ参戦。コンボイは彼を歓迎するのだった。

サイバトロン側についたデバスターだが、いきなり昼寝＆留守番志願とやる気の無さそうな態度を見せる。だが戦闘ではコンボイと見事な連携を見せてサイバトロン側を勝利へ導いており、彼の不言実行型の性格がよく描かれている。戦闘シーンでは、サンドストームがクラッシュを腕に装着。デバスターはダートとエボリューションし、ドーザーキャノン発射。コンボイはスーパーモードを解除してメガトロンの隙を突く奇策を見せる。終盤「デバスターは信頼できる男だ」と語るラチェットは、何もかも知っている感じで妙に頼もしい。

スタッフトーク

メガトロンの策略とデバスターの寝返りの回です。このお話は、本読み（シナリオ会議）の時からもめました。『マイクロン伝説』は裏切りの連続です。裏切りの物語、と言ってもいいほどです。なので、説得力のある話を作らねばならず、本読みにはかなりの時間がかかってしまいます。会議が10時間を超えることは当たり前でした。これ以外の裏切り話も、かなり時間をかけています。ゆえに、スタースクリームが大切にされたのも、自然なのかもしれませんね。（制作デスク：真庭）

この回で、メガトロンは自分のパーツをもぎ取りスタースクリームにぶつけます。17話もそうですが、メガトロンとスタースクリームの確執は、少しずつ描かれています。それも33話までの伏線として。コンボイとメガトロンの旅立ちのかけ合いは、うえだ監督が追加したものです。この手の時代劇的、浪花節的なやり取りは、本作品で監督が好んでよく使っています。（制作デスク：真庭）

ジムからのひと言 TEXT BY 小伏伸之

ジムのパートナーマイクロンのジーク君がもうデストロンに奪われてるし（爆笑）！ デバスターの胸に浮かぶサイバトロンマーク！ これ、アフレコの時にはデストロンマークがサイバトロンマークに変わる絵になってました。こういうのがTFの醍醐味、燃えますね！ 放映版ではデストロンの時のデバスターはエンブレム無しでしたが、是非どこかでデストロンエンブレムのデバスターを限定とかで出して下さいタカラさん！ ボットコンとか（笑）？

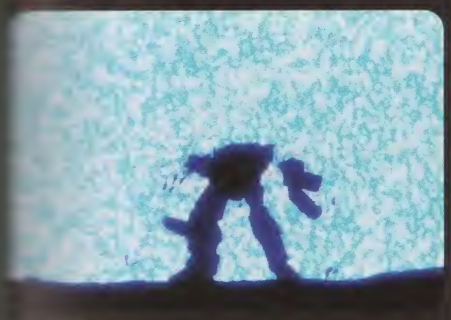
この頃、パートナーマイクロンの名前当てがプチブーム。対象はひとり、サンドストームさんです（爆笑）。今回の「クラッシュ、エボリューション！」のシーン後、「クラッシュって俺のパートナーじゃなかったよな…」とサンドストームさん。「どんな奴だっけ？」「見たこと無いよなぁ…」と、皆で考えても名前が出ない。後日「キャノンというらしい」ことだけ判明（笑）。でも後半このブームは消え去ります。多すぎだよマイクロン（笑）！

シナリオ	静谷伊佐夫
絵コンテ	鴎野彰
演出	楠田悟・粟井重紀
作画監督	催銀玉

シナリオ	もとひら了
絵コンテ	青木新一郎
演出	青木新一郎
作画監督	桜井木ノ実・寺沢伸介

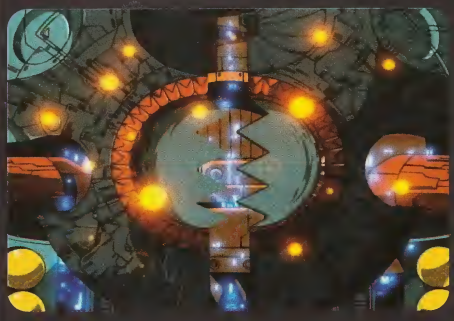
『マイクロン伝説』のロボットアニメとしての部分を支えたのが、変形、アクションシーンの原画、絵コンテを担当したトランスフォーム・アニメーター、阿部宗孝氏である。このコーナーでは、阿部氏に思い出のシーンを6つ選んでいただき、ポイントを解説していただいた。制作者側が語る各シーンの見どころとは？

スタースクリームの 最期



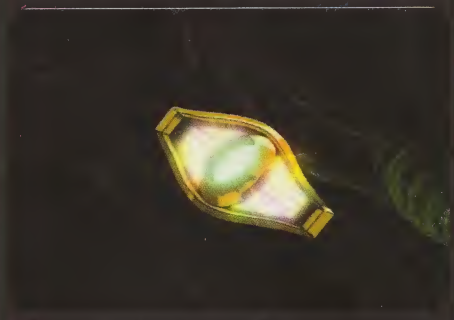
[illegible]を受け持った回では、一番気合が入った話数です。[illegible]は、空を見上げて「フッ」と笑うカットがお気に入[illegible]ようです。私は、最期に叫ぶ正面顔が一番好きで[illegible]が許せば、作監でやりたかった回ですね。こう[illegible]キャラへの思い入れというものは1年というシ[illegible]だからこそ出てくるもので、1クールとかの作品[illegible]ありえません。私が子供向作品が好きな理由もこ[illegible]コロにあります。

ユニクロン 変形



TVシリーズですし、1回きりなんで動画枚数がかからぬように、また、描き込みたかったということもあり、スライドを多用しています。48話も最終話もあったんで最初は無理かと思ったのですが、結局、原画からやってしまいました。飛行機や車がロボットに変形する原画はこれからも描く機会があるでしょうが、惑星が変形してロボットになる原画なんて、そう描くことはないでしょう。大変でしたが、楽しかったです！

マトリクスを 捨てるコンボイ



戦闘シーンは大変ですが、逆に言うと、いつもやってることなんでそう悩まないんです。むしろこのシーンに至るまでの100カットくらいが、コンボイとメガトロンが会話してるだけなので、どうすれば単調にならないか気を遣いました。メガトロンは眼鼻口があるのでまだ良いのですが、コンボイは眼しか無いので、眼だけでどれだけ感情が表現できるかが一番考えた部分です。マトリクスを捨てるっていうアイデアは、最初聞いた時は驚きましたが燃えるシチュエーションですね。

放映日	2003.06.06	2003.06.13
No.	Evolution.22	Evolution.23
タイトル	伝心（ふれあい）	謀反（かくご）
Title	VOW	REBELLION

ストーリー

子供達は、デストロン基地のマイクロン達が脱走してくるという情報をキャッチした。だがコンボイは、戦いたくないマイクロンもいる、と言うラッド達の意見を聞こうとはしない……。

負けが続き苛立つメガトロンが、怒りの矛先をスタースクリームに向け始めた。そんな暴さに堪えかねたスタースクリームは、つにメガトロンに反逆の目を向けるが……！

見どころ TEXT BY 新丸一

クラック、ショット、ダスター、ホイールがデストロン側で登場。サイバトロン側はグラップを起点にしたコスモテクターのパス作戦を立てるが、メガトロンはこれを予見して連続ワープでの分断作戦に出る。デストロン側マイクロンの「戦いたくない」という言葉を信じたラッドとジム、その彼らを信じたコンボイはマイクロンの攻撃に身をさらし、彼らを味方につけることに成功する。子供達の表情が良く描けている回である。ジムの「コンボイには戦うことの嫌いな者の気持ちがわからない」という言葉は、ある意味で最終回を暗示したものかも？

冒頭ダブルフェイスは何者かに経過報告、その中でアストロブラスターの名初登場。デストロン中心の回で、珍しくアアンハイドがスタースクリームを気遣シーンも。ダブルフェイスは讒言と嘘でメトロンとスタースクリームを焚きつけ、両を争わせる。メガトロンはスタースクリーを素手でねじ伏せ、反逆そのものよりもそ野心の小ささを叱り「お前ならわしを倒せると告げる。スタースクリーム・サーガ第2とでもいうべき回で、作画面でもとくに彼二枚目に描かれている。またダブルフェイの狙いは両軍共倒れと語られる。

スタッフトーク

またジム好きのうえだ監督がやってしまいました。アレクサとは言わないけれど、なぜジム？ と思った人も少なくないと思います。自分もです。しかし、蓋を開けてみると「ジムでないと！」と思ってしまうエピソードでした。7話のときもそうですが、ジムのたまにある結構確信的な発言を聞くと、「このキャラ愛されてるな」と思います。個人的には、「コンボイは、戦ってばかりいるからマイクロンの気持ちがわからないんだ！」がお気に入りです。(制作デスク：真庭)

スタースクリーム対メガトロン。コンボイちはあまり関係無い話です。ダブルフェイにそそのかされ、メガトロンに反旗を翻すタースクリーム。でも全てメガトロンの手内なんですね。ダブルフェイスよりもメガロンの方が上手だったってこと。スタースリームがいくら強くても、決してメガトロンは勝てない。メガトロンとスタースクリーの人間（？）的な違いが、この話で明確にましました。やっぱりメガトロンは魅力的なキラクターですね。(絵コンテ：佐野)

ジムからのひと言 TEXT BY 小伏伸之

ジムが珍しく活躍です(笑)！ マイクロンのことを心から友達だと思っているラッドとジム…そんな思いを胸に全開で頑張ってみました。シリアスとギャグが織り交ざってイイ感じ！ この回は、手前味噌ですが是非ジムに注目して下さい！ いろいろ小技もやってます(笑)。自分的に心に残ってるのはスタースクリームさんの「…あ？」なんですけどね(爆笑)。一文字ひと言に色んな意味を持たせられる役者さんは凄いです！ 見習わねば！

次回予告の「敵とはいえ、アイツ結構カッコイんだよね」というラッドの台詞に「フフと笑っていた山野井さんが印象に残ってす(笑)。役になりきられていらっしゃる！んなスタースクリームがついに謀反を起こます。それによって沸き立つデストロン「ともに戦い…ともに滅びるその日が…」この回がTFという作品を物語っている気します。ここは問答無用にそのストーリー楽しんで頂きたいですね！ そして……。

シナリオ	桶谷顕
絵コンテ	上條修
演出	上條修
作画監督	宮崎康子

シナリオ	桶谷顕
絵コンテ	佐野隆史
演出	佐野隆史
作画監督	永田正美

2003.06.20

Evolution.24

幻影

CHASE

ーク回線を使って基地に進入してき
フェイスの仕業で、バーチャルワー
込まれてしまったラッド達。だが
驚くべき秘密が隠されていた！

トロン基地の新たな防御機構をかいく
ダブルフェイスはインターネット
サイバトロン基地に侵入。それを
ようとしたラッド達は謎のサイバー
に半実体状態で吸い込まれ、セイ
星の幻影や、ショックウェーブと
ファイヤーのセイバートロンモードの
を見る。さらにラッド達はユニク
モードの幻影を目撃したが、脱出後、
の記憶は何故か消えていた。ダブル
の通常のTFと異なることや、その背
ニアロンの存在が語られる回である。
ーク2機目登場。

の初登場。この時点では商品の資料
ったので、旧作のままの形状です。
セイバートロン星から飛び立つ
は、シェットファイヤーとショック
スキャン前の姿。このカットに
しないので、私によるデッチあげ
モチーフになっているかは、
ファンの方なら何となくわかるか
さんね。仕事なんですけど、この辺
で楽しく描かせていただきま

その姿の片鱗を見せ始めます…昔
ファンの方々はOPのラストですで
だったそうですが…実際に登場す
できますね(笑)！ そしてこの頃スタ
は、その「黒幕の声優は誰か!?」に話
した(笑)。この時の予想の筆頭は内
うわぉ！ ウチの社長は僕が緊張
コンペです(爆苦笑)！ さらにジェ
ファイヤーのセイバートロンモードがス
ファイヤーなのがマニア泣かせ！

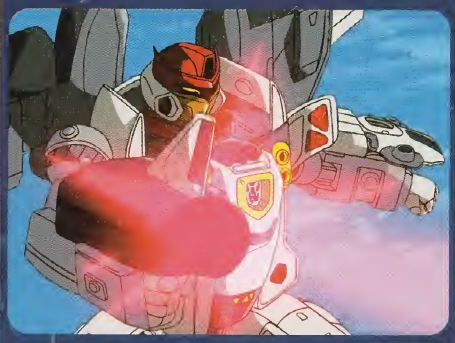
シナリオ：もとひら了
絵コンテ：
演　　出：山口美浩
作画監督：佐井木ノ実・寺沢伸介

2003.06.27

Evolution.25

軍師

TACTICIAN



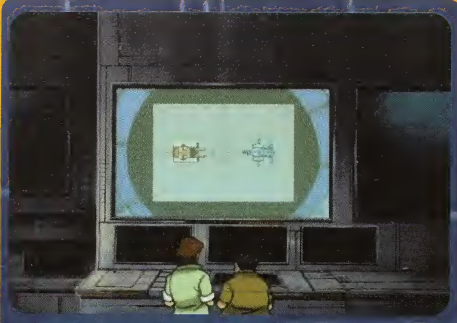
デストロンに加わった冷徹軍師スラストの戦術に苦しむサイバトロン。だがそのピンチを救ったスペースシャトルこそ、サイバトロン軍副司令ジェットファイヤーだった！

両陣営に新戦力が加わる回。スラストはステルスモードで登場、月基地のマイクロン部屋でサンダーをパートナーに選ぶ。この時、サンダーもステルス機能を発現。この部屋にはエアミリタリーマイクロンの姿もある。サイバトロン側でプロール(？)覚醒。スラストは偽の発信機でサイバトロンを呼び寄せ、隘路とマイクロンの航空戦力を巧みに用いて分断作戦に出る。孤立し、コスモテクターも受け取れずピンチに陥るコンボイ。だがそこにジェットファイヤーが「イヤッホー！」と駆けつける。予想外の出来事にメガトロンは撤退するのであった。

新たなる援軍が、敵味方ともに登場。ジェットファイヤー（彼は12話のコンボイ達が地球に向かうシーンで登場してます、後ろ姿ですが……）、そしてスラストのふたりです。ここでは久しぶりにスキャンのシーンが入っています。スラストの登場はデジタル合成を使用することで、ステルス機能を表現してみました。1年間という長丁場では、キャラがどう転がっていくのか、本当にわかりません。スラストの参入で、話は少しずつ変化を見せていったように思います。（うえだ）

ついに副司令と軍師が登場！ キャラの増えた反面(？)この頃、何故かギャグにされていたのはコンボイ司令官。「司令官っていつも『何かあったか？』とあとになり司令官顔しに来るよね」とホットロッドさんとシルバーボルトさんに言われ、「部下がわかってくれない…オー人事に電話しなきゃ(笑)」と、司令官(爆笑)。サイバトロンは安泰だ！ 隠れキャラは冒頭に。シャトル船長はスタースクリーム！ パイロットはジムとダブルフェイス！

シナリオ：外池省二
絵コンテ：高田淳
演　　出：楠田悟・松本まさゆき
作画監督：催銀玉



● 戦え！ ファイターマシーン　31話 ●

ホットロッドが主役を務めるこの前後編。シブいランページと、おバカなステッパーの対比が印象的ではあるんですが、もうひとつ、妙に皆さんの記憶に残ったはずなのが、ジム達が遊んでいるテレビゲーム。何やらベイブレードとTFを合体させたような、みょ――に具体的な商品構成が頭に浮かんでくるあのゲーム。そうです、ここまで言えばサルでもわかる通り、あのゲーム「ファイターマシーン」は、商品化が予定されていたのです。と言っても、海の向こうのハスブロでの話ではありますが、とにかく、『アルマダ』の成功を、ホビー系玩具にまで拡げたかったのでしょう。たってのリクエストだったので、こちらとしても無理やりストーリーに押し込んでみたんですけど、問題なのは、誰も「ファイターマシーン」の玩具を見たことがないこと！　まぁ、こういうケースも身近に無くはないんですけど、要求が通らなければ、外交問題に発展する！　ぐらいの勢いだったのにねぇ、スティーブ。(石川)

● さらばエボリューション　31話 ●

『マイクロン伝説』の玩具の目玉ギミックである「エボリューション」。初めて試作品を見た時は、驚きと感心しきりでした。当然、このギミックはアニメでも再現することが求められるのですが、困るのがパワーアップの表現。通常のロボットアニメなら、強敵をドカンと破壊し、強さをアピールできるのですが、TFの場合、敵もレギュラーなので壊すワケにはいかない。では他に破壊できるモノがあるかと言うと、メガトロンならともかく、正義のサイバトロンが自然を壊すのもなんだろうということで、とにかくその描き方には頭を悩ませていたワケです。だからなのかどうか、実はこの31話以降、48話でのスタースクリームの例外はあるものの、一度もエボリューションしてないんですね。決してワザとじゃなくて、ストーリーを追っていたら、そのヒマがなかったということなんです、いやホントに……ホントですってば！(石川)

07 JULY

Evolution.26
合身（りんくあっぷ）

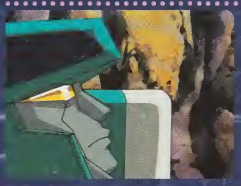
2003.7.4 friday O.A.

Evolution.27
発覚（しょうたい）

2003.7.11 friday O.A.

Evolution.28
剛腕（しょうげき）

2003.7.18 friday O.A.



Evolution.29
共鳴（うたごえ）

2003.7.25 friday O.A.

08 AUGUST

Evolution.30
逃走（かくれが）

2003.8.1 friday O.A.

Evolution.31
過去-前編（いんねん）

2003.8.8 friday O.A.

Evolution.32
過去-後編（けっちゃく）

2003.8.15 friday O.A.

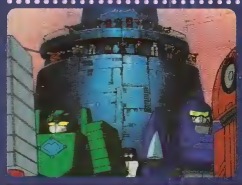
Evolution.33
犠牲（すていし）

2003.8.22 friday O.A.

Evolution.34
生命（すぱーく）

2003.8.29 friday O.A.

09 SEPTEMBER

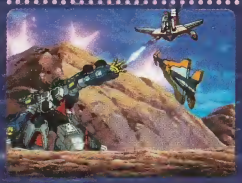


Evolution.35
救出（かいほう）

2003.9.5 friday O.A.

Evolution.36
火星（しょうとつ）

2003.9.12 friday O.A.

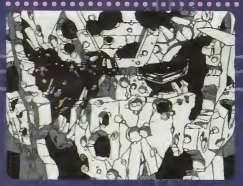


Evolution.37
決意（ぷらいど）

2003.9.19 friday O.A.

Evolution.38
脅威（ひゅどらきゃの）

2003.9.23 tuesday O.A.



Evolution.39
地球（きき）

2003.9.26 friday O.A.

デストロン

武力によるセイバートロン星の制圧をもくろむ、悪のトランスフォーマー。兵器に変形する者がほとんどで、豊富な内蔵火器など、単純な戦力ではサイバトロンを大きく凌いでいるものの、その信頼の絆の前に苦杯を舐めることも多数。

メガトロン

デストロン軍の破壊大帝。マイクロンを独占し、セイバートロン星、ひいては宇宙の征服を企む。力こそ全てだと信じ、コンボイを終生の宿敵と睨んでいる。根っからの独裁者ではあるが、部下思いの面や子供っぽい面も。

スタースクリーム

デストロンの若きエリート。メガトロンをも見下す不遜な性格の持ち主だったが、己の弱さを痛感させられ、真の戦士への道を歩み始める。波乱万丈の道程の末、自らの命を引き換えにして、両軍をひとつにまとめて見せた。

アイアンハイド

メガトロンの忠実なる僕。曲者ぞろいのデストロンにあって、ただ、愚直なまでに主君メガトロンに仕え続けた。彼の存在がなければ、デストロンは内部崩壊していると言っても過言ではないかもしれない……かもしれない。

SEASON 3

これはゲームじゃない。戦争(たたかい)なんだ。子供(ラッド)達に実感させよう。その中から子供達が導きだす答えは？

トランスフォーマー側はスタースクリーム、ホットロッドが中心。敵という概念は？ 正義、信念というものは？ 各キャラクター達が、大きな流れの中で動きだす。信念というもののために生命を賭けるグラップ。さらには、コンボイ司令官の壮絶なる最期。決まっていることとはいえ、ただコンボイを死に向かわせるだけにはさせたくなかったのですが。うまくいったかどうかは……。

さて、またまた僕の頭の中です……。

スカイワープ(この頃スラストはまだこう呼ばれていました)って本当にお公家様言葉が似合うよな――、占星術の軍師って変かな……。こいつってどれくらい賢いんだろ？ こいつがスタースクリームにちょっかい出したら、どう動くかな？ メガトロンはスカイワープをどれほど信用してるんだろ？ スタースクリームほど信頼してるのかな？ 待てよ、そもそもデストロンに信頼なんて言葉は存在してるのか？ サイバトロンは子供達と出会って変化してるよな……本当に？ スタースクリームって一度はメガトロンに盾ついて、やられてるよな。で、メガトロンに服従してる――え、また裏切るのかよ……メガトロンのことどう思ってるんだぁ!? 表切ったって言わせたいな。こいつの立ち位置が多少明確になりそうだし。ンでもメガ様はそこんとこ理解できんのかぁ？ ちょっと待て、スタちゃんはまたまたサイバトロンを裏切って元に戻るの？ いやそれはできんだろ――。裏切りの代わりの言葉と行動は戦士のプライド……。ああ、そうか。そのプライドを動くって、ホットロッドやコンボイ達も動き始めるのか……。ひょっとして信義とか信頼とか、そういったことがこのトランスフォーマーの隠された持ち味かな。でもクサいかな。うーん、時代劇のノリになってきた……。でも僕こういうの好きだし。ああっと、ユニクロン様のことがまだだよぉ。でもこの前、シリーズ構成のもとひら氏が、マイクロンはユニクロンから生まれた[illegible]にするなんて構想を話してたぞ……。ユニクロンはじつはセイバートロン星で、なんてことも――、あのでかさだもんなぁ。そういや、マトリクスってヤツも再登場だ。うーん、今回のトランスフォーマーではどんな扱いにしよ……。問題山積み……。

かくして、コンボイは壮絶な最期を遂げ、メガトロンはライバルを失って初めて味わう焦燥感を[illegible]ながら、故星セイバートロンへ。そしてサイバトロン達はふたたび結束力を固め、セイバートロン[illegible]を守るため、メガトロン率いるデストロンを追い地球をあとにする。子供達やマイクロンも一[illegible]だ。マイクロンのウィーリーが発した「僕達にも何かできるはずだ」という思いを心に[illegible]ながら。

TEXT BY うえだひでひと

イド

僕。曲者
って、ただ
メガトロ
在がなけ
壊してい
いかもし

サンドストーム

とにかく戦うことが好きな、生粋のデストロン。ユニクロンという[illegible]に、両軍が手を結ぼうとも、オレは戦えりゃそれでいい、とうそぶく姿は、まるで迷いが無いという点で、ある意味、尊敬に値するかも。

スラスト

冷徹軍師の異名を持つデストロンきっての策士。ダブルフェイスの甘言に乗って敢え無い最期を遂げたが、より強い存在に仕えたいという、軍師としての生き方に正直なだけだったのかもしれない。あだ名はイカトンボ。

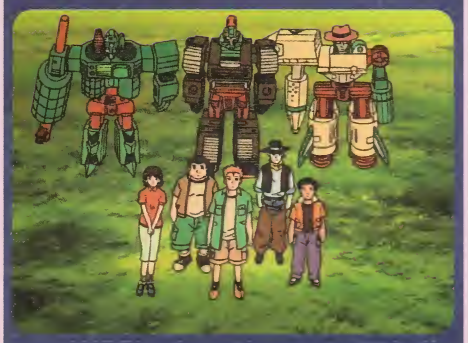
ショックウェーブ

ジェットファイヤーと時を同じくしてセイバートロン星を旅立ったが、飛行速度の関係で、少し遅れて到着した。提督の肩書きを持つものの、あまりそうは見えない。メガトロンへの忠誠度は、アイアンハイドに匹敵。

ランページ

かつてはサイバトロンの戦士だったが、瀕死の所をメガトロンに助けられ、デストロン陣営に。戦友ホットロッドとの因縁に決着をつけるべく地球を訪れた。最終決戦では、両軍を束ねる重要な役割を果たした。

放映日	2003.07.04	2003.07.11
No.	Evolution.26	Evolution.27
タイトル / Title	合身（りんくあっぷ） LINK UP	発覚（しょうたい） DETECTION
ストーリー	血の気が多く無鉄砲なジェットファイヤーは、スラストの挑発に乗ってピンチに陥る。だが、駆けつけたコンボイと合体し……！	サイバトロンを裏切ったダブルフェイス。だがデストロンでも怪しい行動を見せ、仲間から疑われる。そしてついに、その正体が暴かれることに！
見どころ TEXT BY 新丸一	冒頭、コンボイがオーバーホールのためドック入り。ジェットファイヤーの性格がより深く描かれる回だが、とにかく敵味方を問わずに浴びせる軽口の連発は聞いていて妙に明るい気分にさせられる。一方、スラストはジェットファイヤーをおびき出し、マイクロン部隊中心で攻撃を加え、さらにサイバトロン側の救援にも待ち伏せを用意するなど、二重三重の作戦を準備して、軍師としての能力を発揮。またジェットコンボイへのリンクアップが初登場。進行順にジェットファイヤー、スラスト、ジェットコンボイそれぞれの魅力を十分に描いた回である。	ダブルフェイスの暗躍とスラストの策謀が交錯する騙し合いの一編。アイアンハイドの利用されっぷりも堂に入っている。ダブルフェイスを怪しいと睨み、ステルス機能を利用して追いつめるスラストはなかなか格好良いだが圧巻なのは撃たれ、斬られても微粒子化・再構成を駆使して逃げ延び、最後には「愚か者ども」と言い残して何処かへ去るダブルフェイスの不気味さであろう。ちなみにこの時ダブルフェイスがつぶやく謎の言葉は、アドリブのセリフを逆回し再生した、特定の意味を持たないものだとか。終盤、ショックウェーブ地球到着。
スタッフトーク	副司令ジェットファイヤー現わる！ 陽気なアメリカン。彼を沈着冷静にしてしまうとコンボイとの差がつきにくくなるため、あえて軽いノリのキャラを創造しました。この頃になると、子供達も一緒に外に出なくなり（子供を戦場に連れていくことは危険である、という理由で）ちょっと悔しいですが解説者になってしまってます。24話で子供達に「俺達だって基地で留守番してるだけじゃないやい！」「コンボイ達と一緒に戦っているのよ！」と言わせてますが、少し言い訳じみていたかもしれませんね……。まあそのあと、ダブルフェイスに「戦っているだと？ 笑わせてくれる」などと否定されてますが。（うえだ）	ダブルフェイス――新種のトランスフォーマー、ユニクロンのスパイ……。この時は、まだそんな扱いだったのです。もとひら氏の脚本によれば、ナノマシーン的なトランスフォーマーで、究極の変形というような雰囲気だったと思います。彼が実直なアイアンハイドをノセるシーンは結構好きです。アイアンハイドの良さが出ているんではないかと思ってます。アイアンハイドは8話でマイクロンパネルを探し当てた時に性格が決定したのではないかと思います。こいつっていいヤツだなぁって思いましたもの。――余談ですがアイアンハイドとスラストの戦いのアフレコは圧巻でした。ダブルキャストとはシナリオ、コンテの段階では思っていなかったですから……。（うえだ）
ジムからのひと言 TEXT BY小伏伸之	出ました！ ロボットアニメの超定番、合体パワーアップのお話です！ 音響監督の岩浪さんから「雅なオカマで」と言われたスラストが登場してからは、武器のパワーではなく策で押し切るデストロン。ストーリーに緊迫感が満点です！ ジムも叫びっぱなしだったような（笑）。心に残っているのはアイアンハイドさんの「えぇい、その気色の悪い笑いをやめろ！」の台詞がリハでは「えぇい、その美しい笑いをやめろ！」だったこと（笑）。	新OPも勇ましく！ 3クール目に突入です！ついにダブルフェイスの正体が…が見どころの回ですが…アフレコでは遊佐さんのひとり舞台です（爆笑）。その絡みっぷりは砂嵐とネジ以上！ 御存知の通り、遊佐さんのワンマンショーはこのあとの話数も続きます。まさか同じ軍団内でここまで絡むとは…制作さんの「同じ声の人を絡ませるつもりはなかった」のお言葉に疑惑の目（笑）。皆さんも見る時は遊佐さんの妙技を御注目下さいね！
シナリオ	静谷伊佐夫	もとひら了
絵コンテ	うえだひでひと	うえだひでひと
演出	上條修	松本まさゆき
作画監督	金眞光	催銀玉

放映日	2003.08.01	2003.08.08
No.	Evolution.30	Evolution.31
タイトル	逃走（かくれが）	過去（いんねん）- 前編
Title	RUNAWAY	PAST Part 1
		
ストーリー	ラッドの発案で子供達は、怖がっているマイクロンを戦いから遠ざけようと、バスに乗せて遠くへ連れていく。しかしスラストが場所を突きとめ……！	新たに加わったステッパーはお調子者。ホットロッドは彼を徹底的に鍛え上げようと、基地の外に連れ出したのだが、背後に不気味な黒い車が忍び寄る……！
見どころ TEXT BY 新丸一	ショックウェーブが基地に入れず外で修理を受けているシーンはちょっとユーモラス。子供達はマイクロン達を連れて放棄された牧場の建物に隠れる。鳴子や鏡を仕掛ける様子はキャンプか何かのように楽しそう。蝶を追うアポロとミール、花の首飾りをするムーブの姿も微笑ましい。スラストの襲撃で小屋が破壊される場面は、本作では珍しくTFの巨大感が強調されるシーンだと言えるだろう。律儀にひと通りの罠を喰らって「切れましたよワタクシ！」と叫ぶスラストなど笑えるシーンも多いが、戦いの意味を改めて問う重要なテーマの回でもある。	本作で唯一、明確に前後編と題された回の前編。ステッパー初登場。彼が加わると会話がいちいち漫才めいてきて、クールなはずのシルバーボルトまで調子を崩されているのが面白いが、「大事なのは自分を知ることだ」というホットロッドの言葉を皮切りに、物語はホットロッドとランページの因縁に移行する。ステッパーとチャーのエボリューション、ランページのワープ＆分身攻撃など、ビークルモードでのバトルシーンも見どころのひとつ。ホットロッドを恨んではいない、というランページの真意が謎めいていて、後編への強いヒキとなっている。
スタッフトーク	ラッド、カルロス、アレクサの「泥んこ探検隊」は、いったいどこまで冒険していたのでしょう。そりゃ、アレクサもたくましくなるはずです。また、マイクロン達の衣装設定は、演出の佐野さんにお願いしました。14話のアーシーとデバスターの時もそうですが、トランスフォーマーに衣装を着せるのが好きな方です。51話では、とうとうメガトロン様まで……。(制作デスク：真庭)	シリーズ唯一の前後編話の前編です。ホットロッドとステッパー、ホットロッドとランページの関係をどう見せるか？ 悩みました。でも何とか、各キャラに正当性は持たせられたと思います。ところで、ランページは忍者なのです。分身の術ぐらいしかできなかったけど、まさか手裏剣飛ばすわけにもいかないですしね。うーむ、果たして忍者に見えたのでしょうか？ カーチェイスやる忍者ってのもなぁ。ごめんなさい、忍者に見えなかったのは僕の責任です。(絵コンテ：佐野)
ジムからのひと言 &ステッパーからもひと言 TEXT BY 小伏伸之	以前出てたマイクロン伝説の某アニメブックに、ジムは「ママの作ったアップルパイに目がない」と書いてあったんですが…台本には「ホットサンド」って書いてあったんで、公式設定では「ジムの好物はホットサンド」にしました。…そうですよ？ 本編には全然関係ない俺設定ですよ(爆笑)。でも、隙あらばどっかでもう一回ホットサンドネタを出してやるゾ！ と思ってはいたんですが(笑)。今回の隠れキャラ！ キャシーの犬の声はカルロス！	いよいよ、ゲストキャラを除く、レギュラー参戦最後のキャラ、「伴宙太で」と言われたランページと「族で」と言われたステッパーの登場です！ でも…台本ではステッパーって「江戸っ子」だったんですよ…それで練習してきてたんで…でも当日現場で「江戸っ子はグラップがいるからダメ！」って話になって…なのになかなか族になれなくて…僕の脳で出せるアドリブは「喧嘩上等」が精一杯で…収録長引かせてスミマセンでした…(愚痴？)。
	シナリオ：静谷伊佐夫 絵コンテ：鴫野彰 演　　出：山口美浩 作画監督：寺沢伸介	シナリオ：外池省二 絵コンテ：佐野隆史 演　　出：松本まさゆき 作画監督：催銀玉

2003.08.15

Evolution.32

過去(ぱっちゃく) - 後編

PAST Part 2

…王は、ランページというデストロ…った。サイバトロンだった彼が、か…、ホットロッドへの復讐に燃える、…は!?

…を受け、ホットロッドが撃たれる…うスタート。ランページの口から…い」「今も親友だ」…おけるTFの戦争観、敵味方の…られる。またステッパーには「ホット…ず助けに来る」と言い、ホット…をするスラストを撃墜するなど、…ーと似た考え方を持っていると言え…それに対して「遊びは終わりだ」と…ロンもまた、考え方こそ違えど度…を見せている。本作中でも屈指の…画が、緊張感と深みのある物語を…一話である。

…シナリオでは「あれは見捨てたんじ…と弁解するホットロッドでしたが、コ…いているうちにホットロッドはラン…ってました。その方が自然だもんね。…するランページ、男やねェ。命を救っ…メガトロンおやじは裏切れない。サイ…には戻れない。そこで採ったのがあの…ホットロッドに踏ん切りをつけさせよう…ですね。じつは、ホットロッドが自分を…なんてこれっぽっちも思ってなかった…それにしてもメガトロン、義理人情に…ますね。(絵コンテ:佐野)

…ーボルト殿」とか「ホットロッド殿」と…ラいんじゃぁー(爆笑)! 今回からス…は、「~であります」はますますアイ…イドとカブるからダメ! という話にな…っぱいいっぱいのアフレコでした(泣…ストに言っちゃってるんですけどね…。…アドリブを入れてステッパーを変なヘタ…テにしてタカラさんスミマセンでした…ャ売れたのかなぁ…今頃気にするな…苦笑)?

シナリオ:外池省二
絵コンテ:佐野隆史
演　出:栗井重紀
作画監督:永田正美

2003.08.22

Evolution.33

犠牲(すていし)

SACRIFICE

スタースクリームひとりを犠牲にして、デストロンはサイバトロンの基地へ乗り込む! 基地を守っていたグラップはアストロブラスターの直撃を受け……!

アストロブラスターを奪うため、スタースクリームとスターセイバーを囮にする作戦に出たメガトロンとスラスト。一方コンボイは戦いを嫌うアポロらを基地に残しており、両軍のマイクロンに対する考え方の違いがよく表れている。ひとり雨降る森林に取り残され呆然とするスタースクリームのつぶやきは、彼を中心とする物語の新たな幕開けと言えるだろう。後半ではアストロブラスターがメガトロンに奪われ、グラップがその凶弾に倒れるという大きなトピックもあり、早いテンポで物語が進行する回である。前半戦中にシーマイクロン3体登場。

「捨て石」というタイトルで決まりです。スタースクリームとグラップのお互いの立場。これだけをおさえて進めていけばこの話は成立します。これから先デストロンを裏切るスタースクリームを、追い込むことにしました。一方グラップは、信頼という言葉を胸にマイクロン達を守ろうと必死の戦いを繰り広げますが……。守ろうとしたものに撃たれるという皮肉……。コンボイの絶叫。そして子供達は初めて知ることになります。「これは戦争(たたかい)なんだ」と。(うえだ)

今回の放映の頃(違う地方の方スミマセン)、近所の玩具屋で31話のステッパーの出てるシーンばっかのビデオが流れてて、ちょっと嬉しかったです(照)。でもこの回は悲しい回…そう、ついに戦死者が…悲しいけどこれ戦争なのよね…あれ? 番組違う(爆)? …現場で「お前(ステッパー)がキャラかぶってたせいでグラップが死んだんだよ!」と言われました。そんな!? あんなに一生懸命「江戸っ子」から「族」にしたのに(爆苦笑)!?

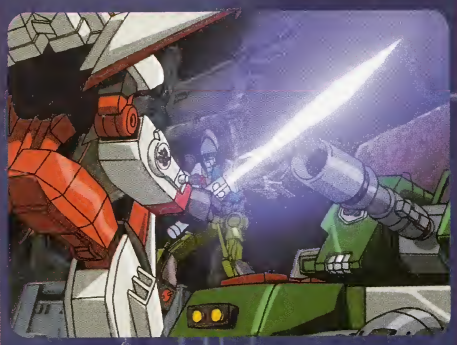
シナリオ:桶谷顕
絵コンテ:うえだひでひと
演　出:畠山茂樹
作画監督:催銀玉

2003.08.29

Evolution.34

生命(すばーく)

REGENERATION



ラチェットは全力でグラップの治療を続ける。一方、メガトロンに対する怒りを隠せないスタースクリームは、敵であるサイバトロンに接近する。

冒頭のグラップの修理シーンでは、TFの魂であるスパークのことが語られる。スタースクリームは自力で月基地に帰還、一端は怒りを収めるもののメガトロンとスラストの真意に気づいて感情を爆発させ、デストロンを抜けてサイバトロン側へ。ちなみにスラストはメガトロン以外にはまるで人望が無い模様。ほかにもジェットコンボイが初めてスターセイバーを振るうシーンや、スタースクリームとマッハ達の交流、スタースクリームとホットロッドとの決闘、スーパーモードにパワーアップしたグラップの復活など、見どころ満載で展開の早い回である。

グラップの復活とスタースクリームの反抗のお話ですね。同時にスタースクリームとアレクサの物語が始まった話数でもあります。「連合軍に投降したドイツ人将校みたいだな」と感じた覚えがあります。しかし後にあのような悲しいお話になるとは全く想像もしていませんでした……。(演出助手:川崎)

最後のメガトロンのスタースクリームに対する思いを知ってからもう一度見直すと、全然見方が変わりますね。それともこの話があったからこそのラストなのか…。ともあれ、スタースクリームはこの回からシリアス路線一直線! …え? 今までは違うのかって? じゃあ2話から見直して下さい(笑)。何より今回は山野井さん大活躍! またしても自分対自分です! ところで豪腕さんのヤラレ台詞は「ゲコ」です。聞き取れてマスですか(笑)?

シナリオ:静谷伊佐夫
絵コンテ:高田淳
演　出:上條修
作画監督:金眞光

放映日	2003.09.05	2003.9.12
No.	Evolution.35	Evolution.36
タイトル	救出（かいほう）	火星（しょうとつ）
Title	RESCUE	MARS
ストーリー	新たに仲間になったスタースクリームに先導され、デストロン基地に乗り込んだサイバトロンは、囚われた大勢のマイクロンを解放するのだった。	マイクロンの信号を受信しジェットファイヤーとともに火星に向かったスタースクリーム。なんだかんだ言いながらもマイクロン救出に協力するのだが……。
見どころ TEXT BY 新丸一	スタースクリームの手引きでデストロン基地にサイバトロンが乗り込む話。冒頭のアイアンハイドの狼狽ぶりは見事のひと言である。乱戦中、ステッパーはジャイアントアッパーを繰り出すもショックウェーブには効き目ナシ。他にもさまざまな組み合わせの戦闘が、安定した作画で描かれている。バンブルは宇宙船を作らされている多くのマイクロン達を発見、ホットロッド＆スタースクリームの働きもあり解放に成功する。しかしメガトロンにとどめを刺せなかったスタースクリームの「こんなのは勝利じゃない！」という言葉は、新たな波乱を予想させる。	スタースクリームの心情が深く描かれる編。マイクロン達とそこはかとなく気持ち通じ合い、慕われているのは彼の隠れた優さ故か。その想いに、アレクサもまた惹か始める。一方、ダブルフェイスとスラスト手を組んでの暗躍を開始するのもこの回から。火星で発見されたマイクロンはドフト。手錠を出して「逮捕しちゃうぞってか」と宣ったり、自分の鼻はここだ、とマスク分を指すなどジェットファイヤーのジョーも冴えている。火星からスタースクリーム持ち帰った石は、後に彼とアレクサの絆示すアイテムとなる。
スタッフトーク	私にとって初めてのトランスフォーマーがこの 35 話でした。正直トランスフォーマー達を覚えるのに必死だった私に、監督がひと言「初めてでいきなり大変だけど、この回はマイクロンがいっぱい出てくるんだ……」。「？」の私がその日に受け取った絵コンテを見ると……いっぱいってゆうか大量じゃん!? さらに監督が「できれば全部違う種類で……」と。そんな感じで、私にとって、ある意味本当の『マイクロン伝説』が始まったのです……（健気に働いているマイクロン達を見てね）。（演出：石倉）	この回は、アレクサとスタースクリームのお話です。34話でスタースクリームを受け入れたアレクサが、より彼を理解しようと頑張ります。ここまで、女の子というよりはリーダー的な性格が目立っていたアレクサですが、なんとも可しい一面を見せます。そんな回でしたので、作画の方が張り切りすぎまして、花畑のシーンで「近年のアニメ風の目と胸の大きいアレクサを描かれました。またそれを直す暇がなくアレコへ。学園ラブコメのようなシーンになってました（相手はスタースクリームですが……）。（制作デスク：真庭）
ジムからのひと言 &ステッパーからもひと言 TEXT BY 小伏伸之	弱いな……ステッパー(涙)。いろんな意味で心に沁みるデバスターの台詞…事務所の先輩に言われるとなおさらです(爆笑)。さて、スタースクリームがシリアスなぶん(「表切ったんだよ！」は水戸黄門かい！ って感じでしたが(笑)。)、他のキャラが面白いです！「デッカイ足～」はリハでは「パ○の大足～」でした(爆笑)。そう！ ここで大ニュースが！ 皆さん、メガトロン様の「こうだ！ あ、こうだ！」は台本通りだって信じられますか(笑)!?	「逮捕しちゃうぞ」ってアメリカ放映ではなんて言ってたんだろ(笑)？ さて毎度お馴染みイクロン伝説名物・自分対自分ショー！ 台では「スターセイバーよこせ」だった台詞「剣くれ」になるなど、ショックさんも大活(爆笑)！「発見！」が「コイツ漢字は話せないよね」ってことで「あった～」に！ 馬鹿度数ドンドン(笑)。しかし何が凄いって、兼役ある人のほとんどが、別で録音せずにイッに同時収録してること。職人芸だなァ！
	シナリオ：もとひら了 絵コンテ：藤森カズキ 演　　出：石倉賢一 作画監督：催銀玉	シナリオ：桶谷顕 絵コンテ：鴫野彰 演　　出：山口美浩 作画監督：寺沢伸介

2003.09.19

Evolution.37

決意（ぶらいど）

CRACK

[illegible]になかなか馴染めずにいる[illegible]ームに、スラストがコンタクト[illegible]してメガトロンへの手土産を持っ[illegible]に戻るようそそのかすの[illegible]

[illegible]の示唆を受け、3つの最強武[illegible]スタースクリームに誘いをか[illegible]。一方コンボイは、スター[illegible]入れた真意を両軍和解の第[illegible]ロッドに語る。渦中のスター[illegible]子供達から思わぬプレゼント[illegible]しさに触れることでメガトロ[illegible]を忘れかけていた。しかし、[illegible]メンバーの誤解やスラスト[illegible]によって、結局、彼はコスモテク[illegible]ロンから奪い、デストロンに[illegible]ラスト、宙に舞うプレゼントの[illegible]もの悲しい一編。

[illegible]ーム2度目の寝返りの話です。[illegible]ームと子供達の繋がりが[illegible]。この回は、最終的にうえだ[illegible]かれたのですが、裏切りが[illegible]ならないようにするために、[illegible]ました。ところで、ノリノリの[illegible]いた、空中でのスラストと[illegible]ームの会話は、現場の僕らに[illegible]容だったのですが、いかが[illegible]ようか？　とくに、「草を食み(は[illegible]は、知っている人はどれくら[illegible]ようか？(制作デスク：真庭)

[illegible]と両顔！　驚きの展開で[illegible]前々からスグにヤラれて撤退[illegible]に言われてた砂嵐さんです[illegible]はサボってんじゃねぇのか」[illegible]本に載ったのは役者の話が採[illegible]ようか(笑)？　いや本当に名台[illegible]しかし…スタースクリームの葛藤、[illegible]には驚きです。…コンボイ[illegible]ロンとデストロンではなく、[illegible]アラブ人と考えると…。

[illegible]：[illegible]佐夫
[illegible]：[illegible]紀
[illegible]：[illegible]紀
[illegible]：[illegible]玉

2003.09.23

Evolution.38

脅威（ひゅどらきゃのん）

THREATEN

スタースクリームがスターセイバーとコスモテクターをデストロンに持ち帰ったため、宇宙最強の武器ヒュドラキャノンが完成してしまう。メガトロンは、その照準を地球に定めるのだった！

スタースクリームの裏切りにショックを受け、火星の石を投げ捨てるビリー、カルロス、ジム。だがアレクサは彼を憎みきれない。デストロン側では3つの武器の力を利用したヒュドラキャノンが完成。試射で地球に接近していた彗星を消滅させてしまう。そしてメガトロンはサイバトロン基地を射程に収めるべく移動を開始する。嵐の前の静けさなのか戦闘シーンはないが、サイバトロン側の失意からデストロン側のもたらす緊張感へのグラデーションが見事な回である。周囲の全てを欺くスラストの動向も見逃せない。レポーターのケリー再登場。

ついにデストロンシップの最終兵器「ヒュドラキャノン」いきなり完成です。いつの間に造ったの？　たぶんサンドストーム達がガムバったんでしょうね。この話のお気に入りは、テレビ中継している女性レポーター。たしか名前のあるキャラクターだったんですよね。忘れたけど。もっといろいろやらせたかったけど、そしたらトランスフォーマーの話じゃなくなっちゃうので、泣く泣くカットしました。(絵コンテ：佐野)

この回の収録は一生記憶に残るでしょう…プロならば最初っから諦めずに、どんなことにもチャレンジするという姿勢を遊佐さんのお言葉で勉強させて頂きました。「同時にやろうとしたんですけど無理でした！」…ホラ、あそこですよ！　彗星撃った直後のシーン！　いや僕はマジで言ってますよ!?　尊敬してます！　ギャグじゃないから！　隠しキャラ今回多い！　研究所員はジムとダブルフェイス！　歌手はカルロス！　司会者はビリー！

シナリオ：外池省二
絵コンテ：佐野隆史
演　　出：松本まさゆき
作画監督：催銀玉

2003.09.26

Evolution.39

地球（きき）

CRISIS

星を丸ごと破壊してしまうほどの威力を持つヒュドラキャノンで地球を消滅させようとするメガトロン。だが、それを阻止しようとキャノンのパワーを正面で受け止めたコンボイは……！

メガトロンのタチの悪い「イカ」ダジャレや、スラストがつぶやく「クワガタンク」など笑える台詞もあるが、おちゃらけは冒頭のみ。マトリクスを預けようとするコンボイと、それを拒むホットロッドの言葉の間に込められた意味の深さや、ヒュドラキャノンから地球を守るためにスパークを開放して立ち向かうコンボイの活躍、そして何よりもコンボイ散華の瞬間の溜めを効かせた演出など、高い作画クオリティと緊張感あるストーリーがテンポ良く進行する、本作品屈指の傑作エピソードである。「我が魂なるスパークよ！」は後にも登場する名台詞。

コンボイ死す！　最初に思いついた画面が、夜空いっぱいに流れる星……この話数のラストカットです。冒頭のラッドの台詞「コンボイならきっとこう言うよ」。どう言う？　コンボイの司令官らしさとはこういうことだ。地球人類を初めて画面に出したにもかかわらず、コンボイを始めとするトランスフォーマーのことは、誰ひとりとして知らない。知っているのはラッド達のみ。そして地球を生命を賭けて(文字通り生命（スパーク）を賭けて)守る。真っ白になり粉々にふき飛んでいくコンボイ。メガトロンの信じられない絶叫。あまりに悲惨すぎるコンボイのために、TVレポーターのケリーに言わせてしまいました。「ご覧下さい！　この不気味な上空にひときわ輝く星が現れました」。まるで私達を守ってくれているような……という意味合いを込めて……（うえだ）

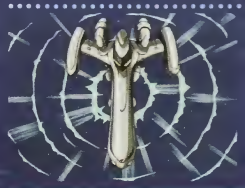
この回の放映の頃でしたっけ、バイナルテックのスモークスクリーンが発売されたの…タカラさん。次のバイナルでステッパー出して下さい！　…え？あぁ39話の話ね(笑)。凄いです！「イカトンボ」ネタがついに台本に採用です(爆笑)！　この役者の言ったネタが採用されるのって往年のタ○ムボカンみたいですね。楽しい～！　でもクワガタンクはそのあと出なかったなァ…そんな笑いの中、いくつもの星が流れた…それは…きっと…。

シナリオ：もとひら了
絵コンテ：うえだひでひと
演　　出：うえだひでひと
作画監督：永田正美

10 OCTOBER

Evolution.40
悔恨（あせり）

2003.10.3 friday O.A.



Evolution.41
出立（けつい）

2003.10.10 friday O.A.

Evolution.42
奇跡（ふっかつ）

2003.10.17 friday O.A.

Evolution.43
怪物（にせもの）

2003.10.24 friday O.A.

Evolution.44
帰還（せいばーとろん）

2003.10.31 friday O.A.

11 NOVEMBER

Evolution.45
確信（うらぎり）

2003.11.7 friday O.A.

Evolution.46
運命（しんじつ）

2003.11.14 friday O.A.

Evolution.47
信頼（ぺんだんと）

2003.11.21 friday O.A.

Evolution.48
決死（しんねん）

2003.11.28 friday O.A.

12 DECEMBER

Evolution.4
覚醒（ゆにくろん）

2003.12.5 friday O.A.

Evolution.5
連合（そうりょくせん）

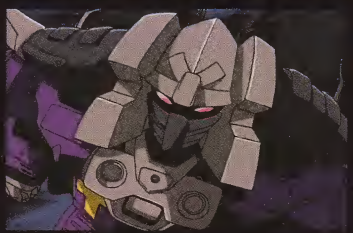
2003.12.12 friday O.A.

Evolution.5
終結（けっせん）

2003.12.19 friday O.A.

Evolution.5
死闘

2003.12.26 friday O.A.



ダブルフェイス

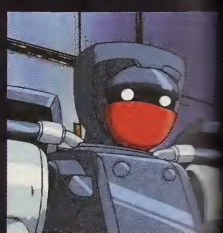
地球で目覚めたマイクロンを掌握し、ユニクロンの完全復活を果たすために派遣されたユニクロンの分身。両軍に加担し、多くのマイクロンが発見されるよう、さまざまな策略を行う。じつはマイクロンのミラーが、その本体である。

ユニクロン

惑星サイズの巨体を誇る破壊神。トランスフォーマーの戦いから生まれる憎しみのエネルギーを糧としている。善悪を超越した破壊の化身で、その脅威の前に、サイバトロンとデストロンは歴史的な結束を果たすこととなった。

マイクロン

ユニクロンが、トランスフォーマーの闘争激化のために作り出した小型トランスフォーマー。争いを嫌った彼らは、400万年前、地球に脱出したが、不時着の際のショックで機能を停止していた。トランスフォーマーの戦いの行方を握る存在。



ウィーリー

マイクロン達のリーダー格。4万年前にタイムスリップしたラ
と出会ったことで、自我に目覚
その自意識がほかのマイクロン
伝播した結果、マイクロンは創
主であるユニクロンの支配を
し、地球を目指すこととなった。

SEASON 4

ホットロッドの成長、子供達のトランスフォーマーへの思い、ユニクロンとの総力戦への[illegible]。最終回へ向かっていく『マイクロン伝説』の終結点はどこなのか。子供達はなぜマイクロンを[illegible]ることができたのか、という1クール時に出した課題はいかにして解かれるのか。そして、ユニクロンとトランスフォーマーの関係は？ 果たして、この空想大活劇の向かう先は!?
――そういえば、実はもっと前の段階で、物語の舞台を宇宙に移動させるはずだったのですが、トランスフォーマー達はどうも地球が好きになったらしく、思ったよりも長い滞在となってしまいました。

[illegible]ここで、4度目の頭の中回想に突入です。

コンボイをなんとか前面に押し出すことができないかな。スーパーモードとかだけじゃなく……。[illegible]？ そもそもセイバートロン星に戻ったら、トランスフォーマー達はビークルモードになる必[illegible]るのかな？ うーん……それこそがトランスフォーマーのトランスフォーマーたる所以だしな[illegible]。でも、あのふざけた大きさのユニクロンと戦うとなると……。彼らの大きさって……[illegible]またまた問題山積み……。コンボイにマトリクスを捨てさせて、戦わせることはできないだろうか？ もしできるとしても、いかなる理由で……あっ、スタースクリームの最期も書かなきゃ[illegible]。スラストもだ。ホットロッドとランページの関わり方も……。え？ キャラの色変わるんだっけ？ 残り13本でできるの？ やる！ やるのだ！

[illegible]して、残り1クールを迎えることになった。ユニクロンを倒すため、力を合わせねばならないオートロンとデストロン。その狭間に立つスタースクリーム。そして子供達。裏切りと信頼[illegible]正義と悪が互いの生存を賭けて戦い始めた。さて、その先に見るものは……。

TEXT BY うえだひでひと

三種の神器

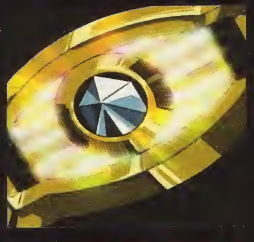
[illegible]マイクロンが合体して誕生[illegible]武器。スターセイバー、[illegible]テクター、アストロブラス[illegible]種があり、ユニクロン覚醒[illegible]である。これら3種の神器を[illegible]ことが、ダブルフェイスの[illegible]だった。

セイバートロン星

銀河の彼方に位置する、超ロボット生命体、トランスフォーマーの住む機械惑星。善のサイバトロンと悪のデストロンによる内戦が、1千万年の長きに渡って続いている。住人はロボットばかりのため、空気は存在しない。

スパーク

トランスフォーマーの魂ともいうべき超越的プログラム。トランスフォーマーは、たとえボディが破壊されたとしても、スパークが無事ならば、新たなボディにスパークを移植することで、蘇ることが可能となる。



マトリクス

サイバトロン軍歴代総司令官の叡智が蓄積された、サイバトロン総司令官の証。一種のメモリーバンク。マトリクスがコンボイの意識を記録していたため、マイクロン達がスパークを分け与えることで、コンボイの復活が可能となった。

放映日	2003.10.03	2003.10.10
No.	Evolution.40	Evolution.41
タイトル	悔恨（あせり）	出立（けつい）
Title	REMORSE	DEPART

ストーリー

総司令官を失ってしまったサイバトロン。コンボイの死を自分のせいだと思い、誰よりも荒れているホットロッドは、仲間に八つ当たりし、ひとり敵討ちに出ようとするが……。

ホットロッドの指揮の下、セイバートロン星の帰還準備は着々と進む。一緒にセイバートロン星に行き、力になりたいと訴えるラッド達だったが、ホットロッドはその訴えを退ける。

見どころ TEXT BY 新丸一

コンボイ死亡のショックから立ち直れないサイバトロン達。スパークが解き放たれたため、グラップの場合と違ってどうにもできないとラチェットが語り、TFの生命について説明する。コンボイを責めたことを後悔するホットロッドの迷いと苛立ち、それを拳で諭そうとするデバスターの鬼軍曹ぶりがトピックとなるが、マイクロン達の行動もあってホットロッドは自分の進むべき道を見つけ出す。新司令官に推挙されたホットロッドだがマトリクスは受け取らず、自らを一時的なリーダーと位置づけるのも彼らしい描かれ方だと言えるだろう。

冒頭でマイクロン達に呼びかけるホットロッドの、緊張のあまり滅茶苦茶になった言葉遣いが笑える。全編マイクロンが大量に登場する回で、同じマイクロンが何人かいたり玩具に存在しない色のキャラが出たりするが、これはまあご愛敬であろう。ラッドの父と母が登場、父は逡巡するラッドを励ます。なお、ウィーリーが人間や他のTFに通じる言葉を喋るのも、この回からである。マイクロン達がシップを占拠するという悶着の末、マイクロン全員と子供達を乗せて、サイバトロンシップ・アクサロンはデストロンを追って地球を発つのだった。

スタッフトーク

荒れるホットロッドを連れ出してデバスターがお灸（？）をすえたのは、15話で出てきた高架道路。デバスターにとってホットロッドのことを強く印象づけられた場所ですからねぇ。一度出てきた場所や人がそのまま放ったらかしにならないのも『マイクロン伝説』のとても面白い点ではないでしょうか。ところでこの話数は制作の一部で「プラ○ーン？」と呼ばれてました。（演出助手：川崎）

ラッドのお父さん、お母さんの登場です。宇宙に旅立つラッド。御両親を説得しなきゃならないんです。内緒で行っちゃマズイですからね。でも急に「宇宙に行く！」と言われてもね。普通「ダメ」って言いますよね？どういうパパなら「行ってこい！」と言えるか？キャラ作りはちょいと悩みました。その結果があのパパとママなのです。情けなくも見えるけど、きっと良いパパなんですよ。ママも恐いけどね。（絵コンテ：佐野）

ジムからのひと言 &ステッパーからもひと言 TEXT BY 小伏伸之

この回の収録は本当にツラかった…ジムは悲しみステッパーも憤る…ホットロッドを筆頭に、全てのキャラが気持ちの行きどころの無い状態のままブツかり、それでも司令官の思いを受け継ぐことに一生懸命に…戦士の生き方…良いですね。レベルは違いますが、男友達ってこういうの、学生時代にあったりしますよね…いろいろ演じ手の心にもグッとくる回でした。…そうそう！ この回からステッパーが台本でも族になりました！ ワーイ（笑）。

ジムのパパはなんとコスモスコープ研究所の所長だそうです！ ラッドのパパの上司だそ…でもアメリカではデブは管理職に就けません。さらばジム（笑）。さらばジムといえば、ラチェットの「連れてくか？」の問いに対し、ホットロッドに「ヤダなぁ…」とリハで言われました。ヒドいっ（爆笑）！ 当初の設定では、宇宙まで行く予定じゃなかったと言われたビー…とジム、またも生き残り！ スタッフの皆様ありがとうございま～す（嬉）！

シナリオ	桶谷顕
絵コンテ	古川順康
演出	岡崎幸男
作画監督	催銀玉

シナリオ	静谷伊佐夫
絵コンテ	佐野隆史
演出	上條修
作画監督	金眞光。

2003.10.17

Evolution.42

奇跡（ふっかつ）

MIRACLE

[illegible]ートロン星に向かうサイバトロンシッ[illegible]アクサロンの前に、デストロン軍が立ち[illegible]った。メガトロン達の猛攻撃にサイバ[illegible]は大ピンチ。だがその時、マイクロン[illegible]な行動に出た……。

[illegible]マイクロンが休眠状態のまま、緑の光[illegible]て地球を飛び立ち、アクサロンに随[illegible]る。コンボイが死に、虚脱感にいら[illegible]ガトロンは一度は無視したアクサロン[illegible]。サイバトロンが応戦する中、プライ[illegible]たマトリクスにマイクロン達の光球[illegible]込み、コンボイはその力で復活し、[illegible]ロンの危機を救う。メガトロンの心理[illegible]が面白い回である。ジャンク登場。[illegible]この回からアニメオリジナルデザイン[illegible]イクロンが数多く登場するようになる。[illegible]にマトリクスの中に浮かぶシルエット[illegible]ボイのビークルモード。

[illegible]を守って死んだコンボイ、早くも[illegible]です。ホットロッド、短い司令官生活[illegible]ま、器（うつわ）じゃないですよね。メガトロン[illegible]ボイをやっつけたはいいものの、コ[illegible]いないと寂しいんです。だからイラ[illegible]てるんです。コンボイが生き返ったら[illegible]てたまんない。コンボイの攻撃にかっ[illegible]れても、嬉しくて笑いが止まんないん[illegible]らずも、コンボイよりメガトロンの[illegible]的に見える話になっちゃいました。（[illegible]コンテ：佐野）

[illegible]コンボイとメガトロンの関係ってG2[illegible]に似てますね、こういうの大好きで[illegible]好良いィ～！ …しかし司令官復活の[illegible]で、カワイソウなのがホットロッド[illegible]です。皆から「結局、三日天下かよ！」[illegible]られる始末(爆笑)。「司令官、帰って[illegible]早いっスよ…」と呟くアニキで[illegible]。それにしても、「トランスフォーム」[illegible]るのに「リンクアップ」は言えない[illegible]クウェーブって…(爆笑)。

シナリオ：外池省二
[illegible]コンテ：佐野隆史
[illegible]出：青木新一郎
[illegible]：寺沢伸介

2003.10.24

Evolution.43

怪物（にせもの）

PUPPET

アクサロンの前に突如、暗黒空間が発生し、ホットロッドとラチェットが吸い込まれてしまった。暗黒空間の中をさまようふたりは、突如現れた黒いボディのコンボイに襲撃され……！

今回だけのスペシャルキャラ・スカージの登場と、メガトロン、スタースクリーム、アイアンハイド、ラチェット、ホットロッドのスーパーモードへのパワーアップがトピックとなる回。低く構え、四つん這いで走るなどスカージのアクションはコンボイとは異なる独得の描かれ方をしている（ゴリラっぽいのはご愛嬌）。スカージの武器としてダークセイバーが登場。ウルトラマグナスも初登場してマグナコンボイへとリンクアップ、マトリクスキャノンを放っている。スカージの正体はダブルフェイスで、彼とその後ろに控えるユニクロンとの関連が強く匂わされた。

コンボイのニセモノ、ブラックコンボイ登場！ コンボイのフリをしてどんな悪事を働くのか!? と思いきや、あっさりニセモノだとバレちゃいます。そりゃそうですよね。だって真っ黒なんだもん。どーせバレる人ならってことで、野獣コンボイにしちゃいました。ゴリラですね。あと、ブラックコンボイのいる星、塩の大地に機械の森。幻の惑星としてはグッドなイメージだと思ったんですが、絵の表現が追いつかなかった。無念。（絵コンテ：佐野）

色替えキャラ登場！ タカラさんズルい、またお金かかる～(買うんかい！)。今回は豪華な自分対自分ショー！ 黒司令官は声にエフェクトがかかるので別録音だったのですが、司令官がいつも同時録音してる人達に「君達…いつも良くやってるよね…」とおっしゃってました(笑)。そして前回のアニキに続き、今回のカワイソウな方はダブルフェイスさん！「何が目的で来たんだよ！」「ギャラ泥棒！」など虐められてました。お疲れ様で～す(笑)！

シナリオ：もとひら了
絵コンテ：佐野隆史
演　　出：松本まさゆき
作画監督：催銀玉

2003.10.31

Evolution.44

帰還（せいばーとろん）

UPRISING

アクサロンより、ひと足先にセイバートロン星に降り立ったメガトロン達は、破壊の限りを尽していた。仲間の救出に、急ぐコンボイ達だったが、突如上空にブラックホールが現れ……。

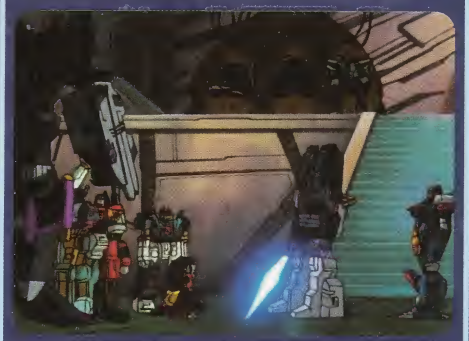
冒頭、3つの武器を存分に使って大暴れするメガトロンはなかなか見応えアリ。デストロンが制圧したセイバートロン星でサイバトロンの反撃が始まるが、その最中に暗黒の渦が出現。マイクロン達はそれをユニクロンだと言う。デストロン艦隊を飲み込み始める暗黒の渦、そこからデストロンを救うマイクロン達。その光景に両軍TFが戦意を喪失する中、ひとりスラストだけが憎々しげに舌打ちをする。セイバートロン決戦編の幕開けである。なお作中のシーンを見る限り、ウルトラマグナスは武器扱いで、マイクロンのマグナス抜きの状態である模様。

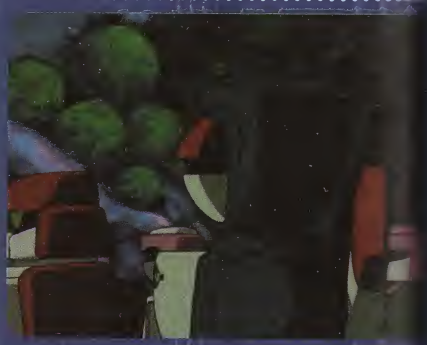
「すまん、今回もマイクロンが大量に出てくるんだ……」という監督のひと言から始まった打合せ。まあ35話の時も大量に出てきたし、なんとかなるか……。「そのマイクロン達が全部光の玉に包まれて……」まあなんとか……。「ブラックホールを消してしまうんだ」「えっ!? マジっすか!?」と思わず叫んでしまった私に監督はひと言「マジです!!」。かくして、私の『マイクロン伝説2』が始まったのでした……。あっ!? 光の雨もあったんだ！（演出：石倉）

両顔さんの登場には笑いが付きものになってきました。今回の登場シーンは笑いだけで30秒。30秒笑いだけって結構キツいんですよね～、お疲れさまです！ …さぁいよいよ色濃くなるユニクロンの影とマイクロンの謎！マイクロンと言えば「戦イ、ヤメテ」と言ってたのはストリートアクションの3体。じつはここでアーシーもしゃべっていた！ でもわかんないですね(苦笑)。隠れキャラ！ バンクはラッド！ 助けられたデストロン兵はビリー！

シナリオ：桶谷　顕
絵コンテ：藤森カズキ
演　　出：石倉賢一
作画監督：催銀玉

放映日	2003.11.07	2003.11.14
No.	Evolution.45	Evolution.46
タイトル	確信（うらぎり）	運命（しんじつ）
Title	DASH	DRIFT





ストーリー

ホットロッドは、戦うべき真の敵はユニクロンであることをメガトロンに直接説得しようと、単身デストロン基地に乗り込んだ。しかし、その前に立ちはだかったのは、かつての仲間ランページだった……。

セイバートロン星の地下へ降り立ったホットロッドとランページは、スラストを追跡するラッド達も後を追い、地下道へ忍び込む。彼らの前でスタースクリームがアストロブラスターに撃ち抜かれ……。

見どころ TEXT BY 新丸一

冒頭の無力感に苛まれたラッドの心の動きは、後の伏線でもある。状況を打開するため単身デストロン本部に乗り込んだホットロッドは、ランページの荒っぽい手引きでメガトロンと面会。偽の小型ヒュドラキャノンで3つの武器を奪おうと画策していたスラストは、メガトロンやスタースクリームに挙動を怪しまれた末、コスモテクターとアストロブラスターを持ち出して地下に逃亡する。一方アクサロンはマイクロン達の助けでセイバートロン星に着陸。コンボイはサイバトロン全軍に撤退命令を出す。スラストの背面シールド回転機能、初使用。

スラストを追うホットロッドとランページ一方、ラッド達はウィーリー達に導かれてラストとスタースクリームの元へ。スタークリームが撃たれた瞬間、ウィーリーの秘められた力が発動し、ラッド達はタイムスリップを体験する。ウィーリー達は過去に現れラッド達と出会うことで自我に目覚めた。からこそ彼らは地球を目指したのだ。だラッド達は、マイクロンがユニクロンの結という苦い事実をも知ることになる。動きハデではないが、ＴＦや子供達の表情が描けている回。冒頭にラッドのシャワーりシーンあり。

スタッフトーク

ホットロッド、メガトロンに会う。どこまでカッコ良く彼は動けるか!? ランページがどのような反応を示すのか？ シナリオでもそこを推して書いたので、キャラは比較的自由に動いてくれた覚えがあります。ただ毎度のことながら、トランスフォーマーはやるべきことが多い。後半から再びスタースクリームの花道へのスタートです。この時点では、ランページはスラスト追跡劇でホットロッドと行動をともにしたことにより、即サイバトロン側に戻ってくる展開を考えていました。しかし、コンテを書いている間に、やはりそれは心情的に許せないだろうと、47話でメガトロンの元に戻るようになっています。(うえだ)

ラッド達、なんと400万年前の過去に行ちゃうんです。400万年前にウィーリー会っていたんですね。ウィーリー達は遠い来にラッド達と出会うために、はるばる過にやって来たのです。というお話なんです、ど、どー表現すればいいのか？ シナリオもしいし。ラッドの幼少時代のデジャヴ体入れてみたり、かなり苦心の1本です。でもっぱりわかりにくい話になっちゃいまし申し訳ない。幼少時代のシーンの絵はキレにできました。あのシーンは満足。作画の永田さんに感謝！(絵コンテ：佐野)

ジムからのひと言 &ステッパーからもひと言 TEXT BY 小伏伸之

何のためにここまで来たのか…その思いが戦いに決着をつける引き金となるのか…そしてランページの忠義…スラストの真意…各キャラのテンションもスタジオのテンションも上がりまくり！ 衝撃波と砂嵐のダブル「ゲコ！」(爆笑)。クイズ！ 変更になってしまった台本の「アッポーショック！」が、どこの台詞か当ててみて下さい！ 隠しキャラ！デストロン基地警報はラッド！ ホットロッドに騙されたデストロン兵はスタスクとジム！

アドリブ飛び交うリハーサル！ アストロブラスターにふき飛ばされるスタースクリームさんがリハで呟いた「アレクサ…」のひと言「ワシの周りは裏切り者と役立たずばかだ！」と怒るメガトロン様に謝るアイアンハイドさん！「あぁ、両方私ですみません！」…話がシリアスになると反動がリハに出るでしょうか(笑)。隠しキャラ！ メガトロン様御注進したデストロン兵はジム！ 時間潰し帰るデストロン兵はスタースクリーム！

シナリオ	静谷伊佐夫
絵コンテ	うえだひでひと
演出	山内東生雄
作画監督	催銀玉

シナリオ	もとひら了
絵コンテ	佐野隆史
演出	うえだひでひと
作画監督	永田正美

2003.11.21

Evolution.47

信頼（ぺんだんと）

PORTENT

[illegible]ートロン星の地下から脱出しようとす[illegible]の前に、不気味な罠の数々が立ちふ[illegible]。スタースクリームも、アレクサとと[illegible]一髪ピンチを回避し、地下道を通り抜[illegible]しかしそこには……。

[illegible]達はホットロッド＆ランページと[illegible]。スラストは地下からワープしダブル[illegible]と合流。その場所はセイバートロン[illegible]であり、ユニクロンそのものであった。[illegible]テクターとアストロブラスターがユニ[illegible]手に渡る。ユニクロンの謎が主旋律[illegible]、アレクサとスタースクリームの触れ合[illegible]となっている一編。火星の石のペ[illegible]を大事なお守りにし「ずっと信じて[illegible]」というアレクサに、最後に「ありがと[illegible]アレクサ、私を信じてくれて」と告げるス[illegible]スクリーム。その想いが、彼を新たな行[illegible]と導くことになる。

[illegible]「ユニクロン」。この色決めは苦労しまし[illegible]する色元は「カラーコピー」と「グレー[illegible]おもちゃ」。おもちゃを手にしたときは、あ[illegible]きくてどうやって変形するのかわかりま[illegible]た。カラーコピーを見ながら、一所懸命[illegible]させたのを覚えています。色はロボットモ[illegible]とプラネットモード（PM）両者を別々[illegible]たのですが、あとでRMからPMに変形[illegible]ると、場所が合わなかったりして結構苦[illegible]。あとPMは本来金属の惑星なのです[illegible]「大地」「雲」も連想できる色にしようとい[illegible]あの色となったのです。（色彩設計：加藤）

[illegible]ぼく指示して下さい、ショック[illegible]で」…最高の演出です（爆笑）。アニ[illegible]「ホットロッドも合体とかでパワー[illegible]できればな～」とおっしゃってたんで、[illegible]ーと超兄貴合体はどうっスか！」と[illegible]ところ、「するならランページと…」と[illegible]と言って頂きました。さすがですアニ[illegible]！ そしてラストシーンのあのお方の[illegible]ありがとうアレクサ…」がリハでは[illegible]しようアレクサ」だった（超爆笑）。

[illegible]：外池省二
[illegible]：古川順康
[illegible]：粟井重紀
[illegible]：催銀玉

2003.11.28

Evolution.48

決死（しんねん）

CRAMP

メガトロンの説得に失敗したスタースクリーム。こうなれば、メガトロンを倒してでもトランスフォーマーをひとつにしなければならない。スタースクリームは、ついにウィングブレードを手に立ちあがる……！

ある意味でラストバトルの前哨戦とも言える前半のコンボイ対メガトロンや、マグナジェットコンボイの登場も見どころのひとつ。しかしこの回の眼目はやはりスタースクリーム・サーガ最終章たる後半の戦いであろう。ユニクロンの降らす雷撃の下、スタースクリームはあえてメガトロンに斬られ、命を賭けて両軍の同盟を訴える。スパークグリッドとエボリューションしての最後の一撃や、メガトロンが彼の言葉を思い出す回想シーンは涙無くしては見られない。両軍の同盟は成ったが、スターセイバーはダブルフェイスの手に落ちるのだった。

スタースクリーム、彼がこんなに化けるとは思ってもみませんでした。メガトロンのスタースクリームへの感情……シナリオには無かったが、どうしてもメガトロンに言わせたかったのです。「くだらん感情を身につけおって……」「少し前まではおまえはわしの手の内にあった……」「サイバトロンか？ 地球の子らか？」「あながち信頼というものもバカにしたものではないな……」。メガトロンの感情の流れの中で動いていくスタースクリーム……そして、死。ユニクロンに届かないナル光線……。実は、シナリオを読んだときに一番初めに浮かんだカットが、届かないナル光線と、スタースクリームの死を聞いたあとのアレクサ達のサイレントシーンでした。同じカットを兼用して、届かない光線を見るアレクサ、サイレントで泣き崩れるアレクサが、イメージとして生まれていたのです。（うえだ）

「いろいろ…あったなぁ…」。この台詞は、うえだ監督の作品に対する思いが詰まっているそうです。その万感の思いを受け、光に消え行くスタースクリーム…G1の印象に囚われていた僕には驚きと、感涙のラストでした…デストロンでなく、トランスフォーマーとして死した彼…スーパーリンクでも幽霊になって大活躍して欲しい！ そのあとはプリテンダーになってアレクサと結婚（爆笑）！ …さよなら！ 感動をありがとうスタースクリーム！

シナリオ：桶谷顕
絵コンテ：うえだひでひと
演出：上條修
作画監督：金眞光

● サイバトロンシップはアクサロン 41話 ●

本作ではコンボイ・メガトロンの両軍リーダーをはじめ、各キャラの名前のほとんどが旧キャラに由来している（繰り返しになるが、パラレルワールドなので旧シリーズの本人と同一人物とは言えない）。ちなみにシルバーボルトは初代TFのエアーボット・シルバーボルトの名ではなく『ビーストウォーズ メタルス』に登場したフューザーズ・シルバーボルトの方をイメージしてつけられたという。ランページもアニマトロンのラムページではなく『メタルス』のカニさんの方だ。さて、41話でサイバトロンシップの名前がアクサロンであることが判明するが、これも旧シリーズに由来がある。『ビーストウォーズ』で（ゴリラの）コンボイ達が使っていたサイバトロンシップの名前なのである（一部では「サイバーホーク」と名づけられたこともあるが、『BW』劇中では日米ともにアクサロンと呼ばれていた）。スタッフの細かなこだわりが読み取れる命名である。（新丸）

● ウルトラマグナスはTF？ 44話 ●

最後のサイバトロン戦士ウルトラマグナス。玩具を見ると、マイクロンのマグナスが頭部になって初めてロボットモードが完成するという意味深なデザインをしているのだが、劇中ではとくにこれについては説明はなかった。それどころか第44話をはじめとするビークルモードやコンボイとの合体での登場シーンでは、マグナスの存在はハッキリとは確認できない。じつは当初タカラ側からアニメスタッフに「ウルトラマグナスはTFではなくマイクロン達の基地」と情報が伝えられ、シナリオなどはそれを前提で組まれていったという。後に「マグナスが頭部となりロボットになる」と仕様が変更されたが、もはやそれに関する説明をアニメに組み込む余裕は無くなっていたのだ。最後発ゆえの悲劇と言えるだろう。それでも50話にはロボットモードが2カット登場しており、そのうち1カットでは頭部として収まっているマグナスの姿も確認できる。滑り込みセーフといったところだろうか。（新丸）

放映日	2003.12.05	2003.12.12
No.	Evolution.49	Evolution.50
タイトル	覚醒（ゆにくろん）	連合（そうりょくせん）
Title	ALLIANCE	UNION

ストーリー

スタースクリームの死に心打たれたメガトロンは、ついにコンボイと手を結ぶ。全トランスフォーマーがひとつとなり、ユニクロンに攻撃開始。が、ユニクロンは、そんな彼らの攻撃をものともせず……。

巨大ロボットに変身したユニクロンは、セイバートロン星を叩き潰そうとし始めた。連合軍による反撃も戦果があがらない中、コンボイはメガトロンと共に、ユニクロンの体内に乗り込むが……。

見どころ TEXT BY 新丸一

ユニクロンは月の外殻を捨て去り、ついに全貌を現わす。サイバトロンとデストロンは手を組み攻撃開始。ホットロッドやアイアンハイドが弱点を探すべくユニクロンに降り立つ。サンドストームが「戦いが生き甲斐」と明言する下りは彼の数少ない見せ場のひとつか。彼の部下達も「ラリホー！」と叫ぶのが笑える。はぐれたスパークサーチをホットロッドが救う、というシーンも面白い。バグの大群に襲われ、両軍戦士が危機に直面して互いを認め合う中、ユニクロンはほぼ一話ぶんをかけて悠然とロボットモードへ変形する。その凄絶な描き込みは必見！

何よりもスラストの狂態が見どころ。ユニクロンに一顧だにされていないと薄々気づきながら、それを認めたくないために一喜一憂ひとり芝居を演じ、最後にはユニクロンの御節に挟まれて惨めな最期を遂げる。この他もセイバートロン星を襲うユニクロンのカスブリンガーやプラネットストライクの発シーン、ウルトラマグナスのロボットモード登場、マイクロン達が合体した緑に輝くユニクロン登場など、最終回間近にして見どころ満載の回である。そんな中、艦隊の指揮をホットロッドに任せ、コンボイとメガトロンがユニクロンの体内に向かう。

スタッフトーク

この回は、終盤においてもっとも大変な状態の回でした。トランスフォーム・アニメーターの阿部さんは 48 話のスタースクリームのラストシーン、この回のユニクロン変形、50 話のウルトラマグナス(ロボットモード)に 52 話の作画監督を担当され、超多忙でした。うえだ監督も、48 話、50 話、52 話の絵コンテで悩まれてました(しかも当時は戦争が起きそうでした……)。コンテマンの佐野さん、作画監督の永田さんも 46 話と 51 話が凄い内容になり、頑張って頂いてました。みんな最終回へ向け必死でした。そんな、大変なことだけが思い出されます。(制作デスク：真庭)

スラスト、こいつはきっとメガトロンの元に帰りたかったのではないでしょうか。ユニクロンの軍師上での会話は、じつは裏にそんな気持ちが入っていたに違いない。プクーッと膨らんでポン！と倒れるという死に方はシナリオの時から伝えていました。みじめに殺したかったのです。自分がユニクロンの軍師であると思っていたにもかかわらずセイバートロン星にユニクロンが攻撃を開始した時のスラストの驚愕。どうにもならないところまで来てしまった諦め。メガトロンが許してくれるとすれば、彼はまた元に戻ったのではないでしょうか。おそらくは、メガトロンは許しはしないと心中では思っていても……。(うえだ)

ジムからのひと言 &ステッパーからもひと言 TEXT BY 小伏伸之

「なんだよあのデカさは！ フザけすぎだろ！」…その重厚な変形、7980円はダテじゃない(爆)！「ザ・ムービー」から十余年…あの方がその姿を現わします！ それはともかく久々の族モードに僕はひとりで興奮気味(苦笑)。司令官にダッコして貰う所で「司令官の腕…お父さんみたいだ」とリハで言ったら皆さんに「何を言っとるんだお前は」とツッコまれ、アニキには「司令官コイツ落して行きましょう」と言って頂きました。どうよ自分(苦笑)？

「ぎゃふん！」。うえだ監督の希望でスラストが断末魔で叫んだ台詞です。その万感の思いを受け、頭が膨れて行くスラスト…そんなに様だと思いもしなかった僕には驚きと、そして爆笑のラストでした…って、放送見たら「ぎゃふん！」って言ってない(爆)！ ダビングで変更!? 監督、何故ですか!? …言ってたとしたら本当にギャフンって言って死んだキャラって史上初だったのかな？ さよなら！ 動をありがとうスラスト(爆笑)！

シナリオ：静谷伊佐夫
絵コンテ：藤森カズキ
演　　出：松本まさゆき
作画監督：催銀玉

シナリオ：外池省二
絵コンテ：うえだひでひと
演出：石倉賢一
作画監督：催銀玉

2003.12.19

Evolution.51

終結（けっせん）

ORIGIN

ユニクロンの体内に侵入した子供達。なんとTFはユニクロンに取り込まれた、コンボイの拳が。さらに子供達まで取り込もうと、襲いかかる中、ユニクロンの心臓部かしたのは……。

とウィーリー達は地下のワープルートユニクロンの体内へ。心臓部にたどり着いコンボイ達に、ダブルフェイスこそユニク本細胞であることが明かされる。争い世界でＴＦは生きていけない、争いこそ我が糧と語るユニクロン。囚わコンボイとメガトロン、マイクロンと子だが意識を共有したことを逆用し、ラウィーリーを目覚めさせる。そして解れるマイクロン、コンボイ、メガトロコンボイの放ったアストロブラスターの、ダブルフェイスにとどめを刺すのだコンボイ最終戦カラー版登場。

直前。うえだ監督から最終話の構想（コンボイがマトリクスを捨てる！　グッドアイディアを貰いていたので、この話は最終話に繋ように集中してコンテを描きました。自分を見つめ直すコンボイ。メガトロンを実してさえいる自分に気づくのです！　なんてヒアヤシイ話に思われちゃいますが、ともこれでコンボイは思いっきり暴れられるほう存分殴りあってメガトロンへの愛情をるのだ！　残念なのは、作業過程で大幅に削を迫られたこと。予算の都合上仕方ないですが、残念！（絵コンテ：佐野）

ユニクロン・アイキャッチが格好良い…！まさか両顔さんがユニクロン自身だっ！　自らを神と誇示するかのようなユニの「ゴォッドォ！」の咆哮…でも、取りもメガトロンの心の中にスタスクがちといたのがイイ感じ（笑）。いよいよ次回一結局実現しませんでしたが、一部フさんの希望でストリートアクション乗る次回予告の話が出ていました。キャストもそのまんまで行けるし（笑）。

シナリオ：もとひら了
絵コンテ：佐野隆史
演　　出：栗井重紀
作画監督：永田正美

003.12.26

Evolution.52

死闘

MORTAL-COMBAT

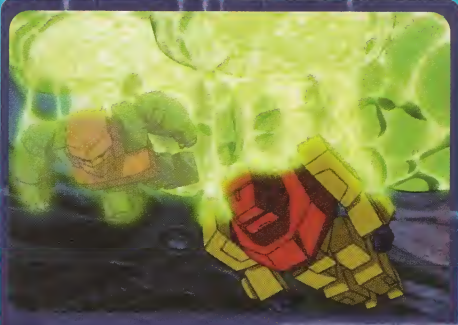
ユニクロンは倒れ、戦いは終わった。しかしメガトロンは、生涯の宿敵コンボイと最終決着をつけようと襲いかかる。コンボイは、総司令官の証マトリクスを捨て、ひとりの戦士としてメガトロンに立ち向かう！

ついに最終回、全編見どころと名台詞のオンパレードである。前話でダブルフェイスの投げかけた問いに答えを出し、自分達自身の決着をつけるべく一対一の死闘が始まる。マトリクスを外し最強の戦士として拳を振るうコンボイ、あらゆる武器を使い果たし切り札の隠しナイフまで繰り出すメガトロン。本作中最高のアクション作画は壮絶のひと言に尽きる。ユニクロンはメガトロンを飲み込み、プラネットモードで姿を消す。そして、信頼という言葉がある限りここでは誰とでも仲間になれるという、死闘を経たコンボイの言葉で本作の幕は閉じられるのであった。

この話数について書くとなると膨大な量になりそうなので、ここはただ、見て下さいとしか言いようがありません。全く新しいトランスフォーマーを生みだしたいと走り続けた『マイクロン伝説』の集大成です。実際最終回を作り終えた時、私自身、またスタッフ一同も、地球を守り抜いた時のコンボイのように真っ白になってしまいました。良くも悪くも『超ロボット生命体トランスフォーマー　マイクロン伝説』を、今までとは少し違う、新しい方向のトランスフォーマー世界へ拡げられたのではないかと思っています。（うえだ）

アメリカ、日本をはじめとする、このアニメを御覧になった皆様は、ユニクロン、そしてコンボイやメガトロンの最後のセリフをお聞きになってどう思われたでしょうか…？　うえだ監督は「戦争の肯定はしたくない」とおっしゃっていました。正否の葛藤の中、多くの血が流れてしまった2003年…視聴者の皆様に我々スタッフやキャストの思いが少しでも伝われば…と思います。1年間、本当にありがとうございました！　トランスフォームッ！

シナリオ：もとひら了
絵コンテ：うえだひでひと
演　　出：うえだひでひと
作画監督：阿部宗孝



● マイクロンの謎 その1　46話 ●

タイトルにもなっておきながら、なかなか設定が決まらなかったマイクロン。サイバトロン、デストロン両軍の戦争の道具にされ、セイバートロン星から逃げてきたという設定は初めから決まっていたのですが、彼らがどうやって生まれたのか？　エボリューションするとTFがパワーアップするのは何故、といった部分は全然見えていませんでした。こうなったら、TFの生みの親だというクインテッサ星人でも引っ張り出すしかないのか、と思っていたところに届いたのが、ユニクロン登場の報。そこで、ユニクロンのパワーの源＝憎しみのエネルギー＝TFの戦い、TFの戦い激化＝ユニクロンパワーアップ、とすることで、その道具としてのマイクロンの創造、エボリューションによる戦いの激化と定義づけることができました。こうしてマイクロンの存在意義は設定できたのですが、もうひとつ残っていた課題があったのです。それは2話に出てきたあるセリフなんですが…続きはすぐ！（石川）

● マイクロンの謎 その2　46話 ●

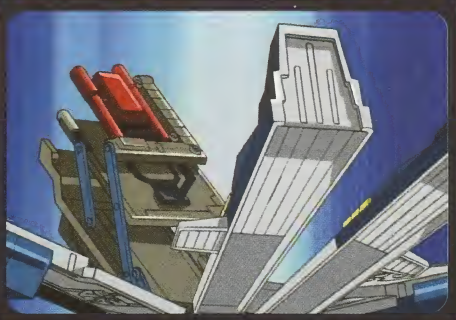
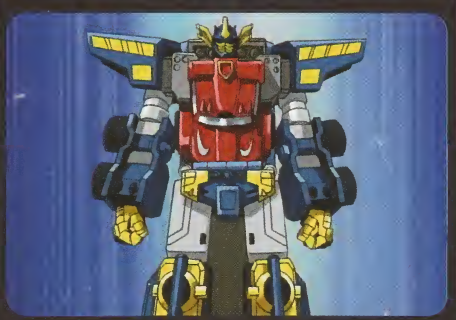
ビデオなりDVDなりお持ちの方は2話を見直してみてください。ラッド達がマイクロン達と出会うシーンでカルロスが、「400万年も僕らを待ってたんだ！」といった内容のセリフをしゃべるんですが、個人的にこのセリフがずっと引っかかっていたのです。このセリフを額面通り受け取れば、マイクロンはラッド達を知っていたことになる。それって一体……と思っていたのですが、上の設定ができたところで、その疑問が解けたのです。ユニクロンの道具として生まれたマイクロンが、戦いを嫌うようになったのは何故か？　それはラッド達に会って自我に目覚め、平和の尊さを教わったから。そしてそのためにこそ、ラッド達はセイバートロン星へ行かねばならなかった…。細かく考えると、タイムパラドックスとか説明っぽくなりすぎるので実際の画面では感覚的に描いていましたが、この一連の流れが見えた時は、胸のつかえが取れたというか、とにかくほっとしました。（石川）

マスター・オブ・トランスフォーメーション

コンボイ 登場

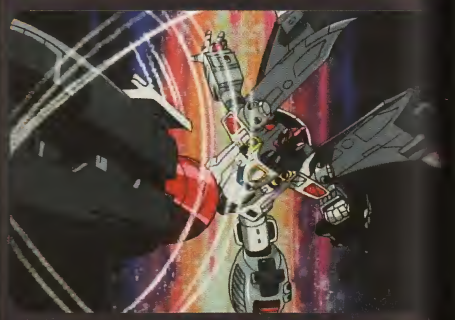
第1話は、冒頭の数カット、中盤のセイバートロン星のシーン、コンボイ登場～ラストまでを担当させていただきました。中でもコンボイ登場～は、ココがカッコ良くないと締まらないので、非常に緊張しました。とくに気を遣ったのは、コンボイとメガトロンの顔のUPです。ただ、第1話かつ初登場ということもあり表情は多少抑え目にしました。最終回でも似たようなカットがあるので比べてみてください。あちらは感情全開です（もしかして、監督も狙ってた?）。

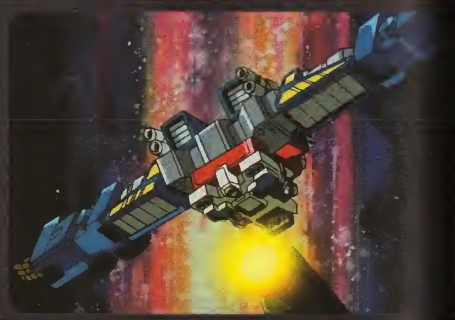
コンボイ スーパーモード トランスフォーム

「脚だった所が腕になる。ここを強調したい」との監督からの要望があって考えついたのが、最初に脚の裏からデカイ拳が出るっていう絵なんです。「気持ち悪い」と思われるかもしれないけど、印象に残ればと思い、やってしまいました。赤い光線に引っ張られてコンテナが下から上昇してくるのは、商品の「赤外線で自動変形」っていうのをイメージしたものだったのですが、これはちょっとわかりづらかったでしょうか（笑）。

リンクアップ・ジェットコンボイ

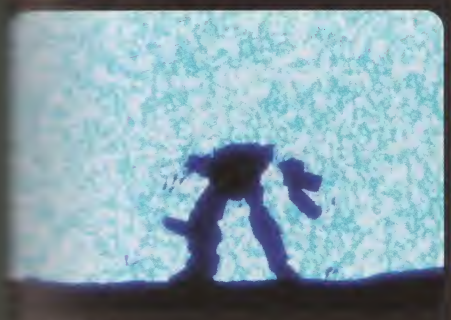




飛べない設定のコンボイを飛ばすにはどうしようと、玩具をいじりながら考え込んでいました。で、ある時ジェットファイヤー（ＪＦ）のシールドの裏にジョイントがあるのに気づいて、ココに合体に使用ないＪＦのブースターを付けてコンボイに合体させれば絵になるかもしれないって思いついて、あとは実した。実際の商品でも再現可能なので、子供達が同ようにして遊んでくれたら嬉しいですね。

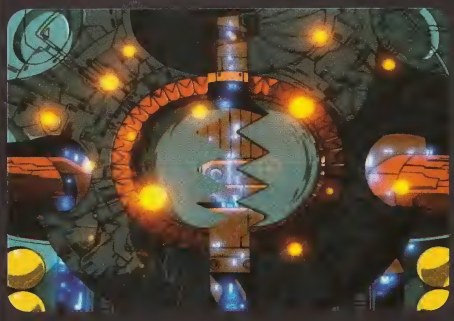
『マイクロン伝説』のロボットアニメとしての部分を支えたのが、変形、アクションシーンの原画、絵コンテを担当したトランスフォーム・アニメーター、阿部宗孝氏である。このコーナーでは、阿部氏に思い出のシーンを6つ選んでいただき、ポイントを解説していただいた。制作者側が語る各シーンの見どころとは？

スタースクリームの 最期



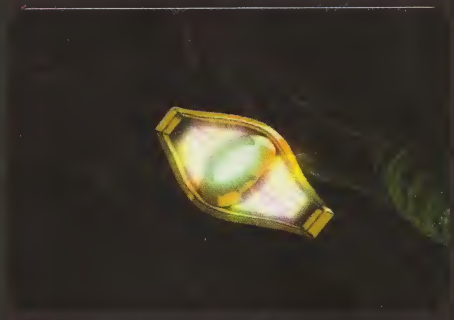
[illegible]を受け持った回では、一番気合が入った話数です。[illegible]は、空を見上げて「フッ」と笑うカットがお気に入[illegible]ようです。私は、最期に叫ぶ正面顔が一番好きで[illegible]が許せば、作監でやりたかった回ですね。こう[illegible]キャラへの思い入れというものは1年というシ[illegible]だからこそ出てくるもので、1クールとかの作品[illegible]ありえません。私が子供向作品が好きな理由もこ[illegible]コロにあります。

ユニクロン 変形



TVシリーズですし、1回きりなんで動画枚数がかからぬように、また、描き込みたかったということもあり、スライドを多用しています。48話も最終話もあったんで最初は無理かと思ったのですが、結局、原画からやってしまいました。飛行機や車がロボットに変形する原画はこれからも描く機会があるでしょうが、惑星が変形してロボットになる原画なんて、そう描くことはないでしょう。大変でしたが、楽しかったです！

マトリクスを 捨てるコンボイ



戦闘シーンは大変ですが、逆に言うと、いつもやってることなんでそう悩まないんです。むしろこのシーンに至るまでの100カットくらいが、コンボイとメガトロンが会話してるだけなので、どうすれば単調にならないか気を遣いました。メガトロンは眼鼻口があるのでまだ良いのですが、コンボイは眼しか無いので、眼だけでどれだけ感情が表現できるかが一番考えた部分です。マトリクスを捨てるっていうアイデアは、最初聞いた時は驚きましたが燃えるシチュエーションですね。

総括

1年間という長いスタンスで、シリーズを52本撮りきるのは、
非常にエネルギーの要ることです。
スタッフの皆様に感謝の気持ちでいっぱいです。
自分としては、トランスフォーマーというものを
深く知らずに作品に関わり始めたからこそ、
最終回を迎えた時にまったく違った形のトランスフォーマーを描けたし、
結果として、より深く作品に関わることができたのだと思っています。
初期のあのあたふたとしていた頃がウソのようです。

まさか、アレクサがあんなふうに成長するとは思ってもみませんでした。
彼女がセイバートロン星の戦いを眺め、
つぶやいた台詞
「あの光が光るたびに、
何人のトランスフォーマー達が消えていくのかしら……」（45話）。
彼女がそんな気持ちを抱くキャラクターになろうとは、
だれも想像していなかったはずです……。
やはり1年という長い期間の中で、
キャラクターボイスをあててくださる声優さん達の力を得て、
絵が自然に芝居を始めたのです。

スタースクリームの「いろいろあったな……」（48話）
という言葉はまさに僕自身の気持ちでした。
また「礼を言うのは私の方だ、ラッド。
君達がいなければ、私もここまで来ることはできなかった……
行け！ その先の未来へ！」（最終話）
というコンボイの言葉も然りです。

3クールの解説で触れたように、
トランスフォーマーの隠し味は「信頼」なのだと思っています。
だからこそ、うるさく思えたかもしれませんが、
1年間活躍してきたコンボイの気持ちの総決算として、
あの最後のメッセージはどうしても入れたかったのです。

「君達の心に信頼という正義の心を長く持ち続けてくれ。
約束しよう、その言葉がある限り、
宇宙（ここ）では誰とでも仲間になれるということを」

コンボイ司令官の思いは皆様に届いたでしょうか？
そして、ここまで飽きずに読んで下さいました皆様に感謝して……。

また、会えるさ　コンボイに。

うえだひでひと

『トランスフォーマー マイクロン伝説』玩具解説

ここからは、アニメ『超ロボット生命体トランスフォーマー マイクロン伝説』の半身でもある玩具版について、タカラ開発陣の証言を元に解説を加えていこう。

マイクロン誕生

玩具『超ロボット生命体トランスフォーマー マイクロン伝説』(海外名『トランスフォーマー アルマダ』)は、およそ20年の長い歴史を持つ『TF』シリーズに連なる存在である。特に本作は、誕生20周年に向けてシリーズ全体を盛り上げるため、開発元であるタカラと米国発売元であるハズブロが、今まで以上に強固に連携した共同プロジェクトによって生み出されている。

本作最大の特徴はやはりマイクロンの存在であろう。全長5～6cmの小型TFであるマイクロンはそれぞれがビークルに変形可能で、大型TFのギミック「エボリューション」を作動させる鍵ともなる。中には大型TFの頭部や武器に変形するものもある。

このアイデアはタカラ側の提案によるものだった。その根底には90年代前半に展開した『マイクロトランスフォーマー』の存在があったが、今の技術なら同じサイズでもより複雑でプレイバリューに富んだものが作れるはずだ、という目算があったのである。実際の開発に際しては材質の強度からピンの径まで、その小ささが原因となる数々の困難がつきまとったが、開発陣はそのことごとくをクリアしていった。採用には至らなかったが、自走するマイクロンや発光するマイクロン、デストロンとサイバトロンをICチップで識別して異なるアクションを起こすマイクロンまでも試作されたという。

小さいが精密で、一つ一つが異なる変形を見せるマイクロンはコレクションにも適しており、日米共に人気の高い商品となったのである。

サウンドギミックの多用

マイクロン以外のTFに目を向けてみよう。前述のように『マイクロン伝説』のTFにはマイクロンとの合体で発動する「エボリューション」ギミックが搭載されている。これはマイクロンをTFに合体させることで、TFの体から隠された武器を出現させたり、ミサイルを発射したり、特殊なアクションを動作させたりするギミックの総称である。エボリューションはサイズのまるで違うマイクロンと一般TFを絡めて遊ぶための重要なギミックであり、やはり本作の大きな特徴のひとつとなっている。なお、別売りマイクロンなしでもエボリューションさせられるよう、TFにはパートナーマイクロン1体以上が同梱されている。

サウンドや発光のギミックを搭載したアイテムが多いのも本作の特徴である。本作TFのサイズは開発現場では下からデラックス(1980円クラス)、メガ(2980円)、ウルトラ(3980円)と呼ばれていたが、基本的にメガはサウンド、ウルトラ以上は発光とサウンドが搭載されている。これらはハズブロ側からの提案であり、エレクトロニクスギミックにより今までと同一サイズで、今まで以上のプレイバリューを生み出す狙いがあったという。タカラ側はこれに答えるため、低コストで使用できる音声基盤の検討に時間を費やしている。

結果として『マイクロン伝説』はこれまでで最もサウンドギミックの充実したTFシリーズとなった。この傾向は海外版『アルマダ』の続編である『エナジョン』にも引き継がれているようである。

TEXT BY 新丸一

脱フルアクション

じつは本作登場の直前、国内のTFシリーズは復刻版などを中心に展開しており、現行シリーズは小休止状態にあった。

TFの玩具は、95年の『トランスフォーマーG2』において「武器以外の差し替え無し完全変形」と「フルアクションフィギュアとしての全身可動」の両立に成功。さらに爆発的なヒットとなった97～99年の『ビーストウォーズ』シリーズではボールジョイントを多用し、完全変形＋フルアクション＋ギミックというスタイルを確立する。『カーロボット』では立体パズルにも等しい複雑な変形機構を実現、変形ロボとしてもフルアクションフィギュアとしても評価の高い製品を輩出していた。

しかし『マイクロン伝説』の玩具は『カーロボット』までの、いわばフルアクション路線とは一線を画しており、特に「足」に関してはデラックス→メガ→ウルトラと、サイズが大きくなるにつれて可動範囲が狭くなる傾向がある。これは何故なのだろうか？

じつは『マイクロン伝説』で現行シリーズを再開するにあたり、タカラ開発陣はユーザーの家庭を直接訪れるなど、綿密な市場調査を行った。しかしそこで見たのは、複雑すぎて子供ひとりでは変形させきれず中途半端な状態で放り出されたカーロボットや、ボールジョイントが磨耗して立ちにくくなったビーストTF、そしてボールジョイントの関節単位でバラバラになったまま玩具箱に放り込まれたTF達であった（ボールジョイントは安全対策として、無理な力が掛かると壊れる前に外れるように調整されている）。開発陣はその有様に大きなショックを受けたという。

高年齢層のファンやマニアなら関節がヘタるような遊び方はあまりしないし、万一関節が外れようが擦り減ろうがそれなりの対処ができる。だが5歳を下限とする子供達は違う。まして21世紀最初のTFとなる『マイクロン伝説』では、次代のファンの中核を形成する子供達を軽んじるわけにはいかない。タカラ開発陣はそのように判断したのである。

そこで『マイクロン伝説』ではフルアクションよりも堅牢さや立たせ易さを重視し、極端に複雑な変形も避けることとなった。そしてエボリューションをはじめとする、フルアクション以外のプレイバリューを強化していったのである。

そして次代へ

本作『マイクロン伝説』および『アルマダ』は、ストーリー上でも旧シリーズとの連続性は無いが、玩具そのものも旧来の流れをくみ取りつつ一度原点に立ち返った趣がある。それはTF自身の新たな歴史、そして新たなTFファンの歴史の第一歩として、シリーズをリ・スタートする意味があったからだろう。

2004年の『スーパーリンク』（海外版『エナジョン』）へとバトンタッチする、新世代TF第一走者としての役割を『マイクロン伝説』は十二分に果たしたのである。

サイバトロン

MC-01　総司令官

コンボイ スーパーモード

「感情を持つ全ての生き物は自由であるべきだ！」

ビークルモード、ロボットモード、さらにスーパーモードにトランスフォームする彼は宇宙の平和を守るサイバトロンの総司令官である。果たして彼はマイクロン達を守り抜き、未来をメガトロンから救うことができるのか？

パワー：10.0	知　力：10.0
スピード：10.0	耐久力：10.0
地　位：10.0	勇　気：10.0
火　力：10.0	テクニック：10.0

↑ビークルモードはトレーラートラック。コンテナ部分はＳＴＤコンボイ（P.43）に連結させることもできる。

↑スーパーモード。全高は30㎝を超え、歴代コンボイ中でも最大級。変形の関係上、下半身は足としては全く可動しない。

↑ロボットモード。胸パネルの中にはマトリクスがモールドされている。頭部ボタンでマスクが動くギミックあり。

トラック部のみで大型ロボに、トラック部とコンテナ部が合体することで超大型ロボに変形する。赤外線による遠隔変形システムを搭載しており、トラック部の変形過程に合わせてコンテナ部がコンテナ、基地、スーパーモード脚部に自動的に変形する。スーパーモード上半身と下半身の合体で「コンボイ、スーパーモード！」という音声が、胸のボタンや基地モード中央のボタンで攻撃音が鳴る。基地にはマイクロン格納スペースも設けられている。スーパーモードの右拳内部には発光部があり、肩のスイッチでスターセイバーや専属のコンボイガンを光らせることができる。開発担当者によるとやはりモーター1個で行う自動変形が最大の難関だったという。

↑基地モード。オートウエポンやAAMクラスター、エボリューションで出現するベースマシンガンが隠されている。

パートナーマイクロン

プライム

ランボルギーニ・ディアブロ風の黄色いスーパーカーにトランスフォーム。顔は旧TFの人気キャラ、バンブルに似ている。

↑三連結ビークルモード。ウルトラマグナスの上にジェットファイヤーが乗り、それをコンボイが牽引する。なおジェットファイヤーのソナーと盾は取り外した方が座りが良い。

コンボイスーパーモードは、ジェットファイヤー及びウルトラマグナスとリンクアップ(合体)することができる。右の3点の写真は[illegible]で、左からコンボイ+ジェットファイヤーのジェットコンボイ、コンボイ+ウルトラマグナ[illegible]マグナコンボイ、そして3体[illegible]マグナジェットコンボイ。[illegible]東京ゲームショウで配布された[illegible]品カードによれば、マグナジェットコンボイの肩書きは「超[illegible]司令官」となっている。

MC-06 総司令官

STDコンボイ

[illegible]を持つ全ての生き物は自由である[illegible]!」

[illegible]は勇気、知恵、そして正義の心を持ったサイバトロン軍団の司令官である。人々の自由を[illegible]ためならどこへでも駆けつける。争いは好[illegible]が、戦わねばならないときには驚異的な[illegible]をねじ伏せることができる。

ポワー	9.0	知力	10.0
スピード	10.0	耐久力	10.0
[illegible]位	10.0	勇気	10.0
[illegible]力	8.0	テクニック	10.0

↑ロボットモード。胸パネルは展開できるが、その内部にはマトリクスはモールドされていない。

パートナーマイクロン

サージ

ビークルモードは宇宙戦闘機。武器モードにも変形可能で、コンボイロボットモードの手や、ビークルモードの後部に装備できる。

各関節の可動部分や可動範囲をスーパーモード版より増やし、フルアクション性を高めたコンボイ。スーパーモードとほぼ同一形状のトラックにトランスフォームできる。設定上は同一人物だがスーパーモード版のコンボイよりひと回り小さい。スーパーモードへの変形・合体機能は無いが、ビークルモードでスーパーモード用コンテナやウルトラマグナスを牽引することはできる。各部のプロポーションはアニメの設定画を参考にバランスが見直されている。エボリューションは両腕を交互に振るうダブルパンチアクション。なお、マトリクスのモールドが無いのと、スーパーモードと異なるマイクロンを同梱するのはハスブロ側からの提案だったという。

←ビークルモード。フロントグリルにスス汚れ風の塗装あり。変形パターンはスーパーモードとほぼ同じである。

MC-02　副官

ラチェット

「すべての生命は尊い！」

彼はコンボイの昔ながらの戦友で、以前は名の知れた勇敢な戦士であった。ある時、戦いの中で命を失いかけ、そして生命の尊さに気づき武器を置いた。今では、尊敬される医師であり科学者である。

パワー：	8.0	知　力：	10.0
スピード：	7.0	耐久力：	8.0
地　位：	7.0	勇　気：	10.0
火　力：	5.0	テクニック：	9.0

↑レスキュー車にトランスフォーム。ルーフの赤い透明部分にはライトギミックが搭載されている。

↑ロボットモード。左手の透明パーツは「工具」で２種類あり付け替えが
もうひとつは右足側のドア内部に。

発射系エボリューションギミック2種類とライト＆サウンドギミックを持つ。エボリューションはビークル、ロボット両モードで同様に発動させることが可能であり、そのうちのひとつ、ポイントブラスターは取り外して右手に装備することもできる。サウンドは発射音とサイレン。左脚部のパネル部分は展開するとマイクロン看護ベッドとなる。開発担当者によると、プレイバリューを高めるためフルアクションに近い可動を追求しているが、分解してしまわないようにボールジョイントは使わなかった、とのこと。それらの工夫もあってか、アニメではあまり戦闘をしないキャラであったにも関わらず、低年齢のユーザーにも人気の高かったアイテムである。

パートナーマイクロン

フック

クレーン車にトランスフォーム
変形パターンは単純だが両手足は
立して可動する。またクレーン部
部が回転し、上下の角度も変えら
めかなり自由に動かすことがで
フック部分のワイヤーが伸びるギミ
が無いのが残念である。

↑エボリューションによりフロントバンパーからエナジーブラストが、車体上部からポイントブラスターが出現する。

MC-03 戦士

ホットロッド

「さっさと行こうぜ！」

彼は仲間を救うためなら、危機の中に飛び込んで行く度胸のある若い戦士だ。それは、彼が将来リーダーになれる器だということを示している。だがそれには、年上のサイバトロンのアドバイスが必要なことも確かだ。

パワー：	6.0	知　力：	7.0
スピード：	9.0	耐久力：	6.0
地　位：	5.0	勇　気：	8.0
火　力：	4.0	テクニック：	5.0

ビークルモードはアウディ風スポーツカー。ジョルトが後部に合体することでこのターボモードとなる。

背面にマイクロンを合体させるとジャイアントバズーカが横向きに立ち上がる。次にマイクロンを上にスライドさせると、バズーカが前方向に倒れつつ弾を発射する。スプリングの勢いでエボリューションの醍醐味ともいえるダイナミックなアクションだ。

↑ロボットモード。股関節と膝はボールジョイントで可動範囲が広いが、肩の構造のせいで腕の自由度はやや低い。

タカラの開発担当者によれば、ホットロッドのテーマは「パワーアップ」。そのためジョルトとエンジンを使って、ボンネットにエンジンを乗せたレースモード、チェーンソーを開いた攻撃モード、ボンネットのエンジンにジョルトを合体させたトランスポートモード、ジョルトを後部に合体させたターボモード、さらにロボットモードの胸にエンジンを合体させたフルアクセルモードと、5つのパワーアップモードを持っている。またエボリューションのジャイアントバズーカも、形状の変化が一目でわかる大胆なものになっている。額のバイザーは可動式。右拳内部に発光ギミックがあり、ドアミラーのスイッチでスターセイバーなどを光らせることができる。

ボンネットにエンジンを設置、押し込むとチェーンソーカッターが開く。エンジンはジョルトにも取り付け可能。

パートナーマイクロン

ジョルト

赤いヘリコプターにトランスフォーム。ローターは自由に回転できる。エボリューション用のジョイントが、コクピットの裏側とテイルの裏側の合計2ヵ所にあるのが特徴。

MC-04　戦士

グラップ

「まっすぐ、そして強く打つべし！」

彼は並外れた怪力を持つ戦士である。戦いの中では動きを無駄にせず、ただ拳にできる限りのパワーを込めて相手を貫く。自らの能力全てを駆使し、デストロンの次の動きを見極めようと務めているのだ。

パワー：	9.0	知　力：	7.0
スピード：	6.0	耐久力：	8.0
地　位：	5.0	勇　気：	8.0
火　力：	6.0	テクニック：	6.0

↑ビークルモードはクレーン車。クレーンを回転させると、ロボット頭部も連動して回転するギミックを搭載している。

アニメの中でも江戸っ子しゃべりとロングランチ
で活躍したTF。ロボットモードの胸にあるウインチ
ビークルモードでは車体後部に位置し、ボディ左肩
スイッチの切り替えによって車輪と連動した巻き取
クションを再現できる。ウインチの先のフックにマイ
ロンジョイントあり。アニメ中ではクレーンの先の
クもワイヤーで伸びたが、残念ながら玩具にはその
ックは無い。独得の顔立ちをしているが、これはハ
ロ側から「グラップが人間だとしたらこういう感じ
いう“人間の顔”のイメージスケッチが届き、それ
とに設計されたもの。開発担当者は、ロボット顔に
人間顔の特徴を落とし込むのに苦労したという。

パートナーマイクロン

リフト

フォークリフトにトランスフォーム。グラップに合わせてあるのか、全体的にマッチョな印象の体型をしている。首や肘が動くなどロボットモードでの可動部分が多いのも特徴。

→クレーン上部のマイクロンジョイントにマイクロンを合体させて前方にスライドさせると、グラップのエボリューションであるロングランチャーが展開。マイクロンを押し込むことによりミサイルが発射される。グラップ本体の約2倍という、「ロング」の名に恥じない長さを誇っている。

MC-05　偵察員

サイバーホーク

「[illegible]は私が守る！」

[illegible]は地球の子供を守る役目をコンボイから任されている。コンボイモードの時は鳥の姿で情報収集に飛び回り、攻撃モードの時は敵を痺れさせる電磁波を発射する。危険をすぐに察知する能力がある戦士だ。

パワー：	7.0	知　力：	6.0
スピード：	6.0	耐久力：	7.0
地　位：	4.0	勇　気：	7.0
火　力：	5.0	テクニック：	6.0

[illegible]カメラモード。モニターにはコンボイの顔が写ったシールが貼[illegible]り、角度も自由に変更できる。ストラップは青い部分で外れ[illegible]になっている。

↑ビーストモード。頭部と翼はワンタッチで展開するが、脚は手動で引き出して、変形させなければならない。

アニメの中でラッド達が使っていた通[illegible]信機で、物語終盤まで活躍した。過[illegible]シリーズにもいわゆる「なりきり[illegible]」はあったが、ここまでアニメ本編[illegible]したアイテムは少ない。アニメで[illegible]の無い道具的な扱いだったが、玩[illegible]はサイバトロン戦士の一員として設[illegible]ている。ビーストモード頭部は本[illegible]の青スイッチで、翼は本体下部の[illegible]ヤルで、それぞれスプリングアク[illegible]ンで飛び出すようになっている。本[illegible]のふたつの銀スイッチは、前側が[illegible]ほとシャッター音、後側が銃声と鳥[illegible]き声。スタンガンモードの射撃音を[illegible]せると5種類のサウンドが内蔵されて[illegible]。開発担当者は変形機構よりもコス[illegible]に気を使ったという。

↑スタンガンモード。引き金にあたる部分にスイッチがあり、それを押すと射撃音が鳴る。当初は銀色での成型・塗装が考えられていたが、あまりにも実物の銃を連想させやすい、というハスブロ側の意見により、あえてプラスチック然としたオレンジ色での発売となった。

MC-07　軍曹

デバスター

「任務の召集には常に応じる！」

かつて彼はセイバートロンの陸軍士官学校の教官で、彼の指導の元ではどんな戦士も成功する運命にあると言われていた。パワフルで賢く、非常に強い彼は、常に与えられた指令を優先する。しかしメガトロンに対して危険な指令を実行できるのだろうか？

パワー：10.0	知　力：8.0
スピード：5.0	耐久力：8.0
地　位：9.0	勇　気：9.0
火　力：6.0	テクニック：10.0

↑ビークルモードはブルドーザー。ダートを運転席に乗せるとエンジン始動音、走行に合わせてエンジン音が鳴る。

↑両足が完全に一体化している大胆な形状のロボットモード。手で転がし…をさせると左右の爪先が上下し、歩行音が鳴る。

↑エボリューションは右腰ジョイントにマイクロンを合体、スライドさせてサウンドとともに発射するドーザーキャノン。

パートナーマイクロン

ダート

オフロードバギーにトラン…ーム。座席をきちんと作り、足…部に変形させているのは、自動…しての精密感を出したいという…担当者のこだわりが見える部分。

印象的かつ独得なプロポーションのTF。ロボットモードでは歩行音、ミサイル発射音、腕を動かすと鳴る攻撃音、ビークルモードでエンジン始動音と走行音と、とにかくどこを動かしてもサウンドが鳴るのが最大の特徴。開発担当者によれば、ラチェットやスタースクリーとは違うタイプの、スイッチ式でないサウンドギミックを追求したのだという。爪先が可動する疑似歩行ギミックは、歩行音を使用する…的な方法として採用された。また、キャタピラを切断しない形で曲がる肘も迫力ある雰囲気をかもし出している。誤飲を防ぐため73…と決められているハスブロ基準の長いミサイルを、煙突部分に収納することで露出を防いでいるのも面白い。

MC-08　射撃手

シルバーボルト

「戦士とは、立ち上がり戦い続けるものだ！」
シルバーボルトは、戦闘においても超A級のアクションを見せる。超高速で、しかも正確な攻撃能力と特殊なフライトモードを備えている彼に、並び立つサイバトロンは数少ない。明らかに不利な戦いでも冷静に挑む彼は、誇り高き戦士と言えよう。

パワー：	6.0	知　力：	8.0
スピード：	9.0	耐久力：	7.0
地　位：	7.0	勇　気：	9.0
火　力：	6.0	テクニック：	8.0

ビークルモードはスポーツカー。開発段階ではスリーク（スマートな、カーと呼ばれていたという。

↑ミサイルユニットは翼から外して手に持つことができるが、発射するためにはマイクロンを合体させる必要がある。

↑ビークルモード後方のスロット状の部分にターボを挿入すると、スプリングアクションでウイングが展開してフライトモードとなる。パートナーのターボでのみ発動できるエボリューションである。

ホットロッドがボリュームと丸みのある自動車に対し、シャープでスマートな自動車に変形する、というのがシルバーボルトのテーマで、また、開発担当者はフロントガラスやライトクリアパーツにして、自動車らしさを強調することにこだわったという。ロボットモードも非常にスタイルが良く、ヘルメット風の頭部や尖った指先を持つ拳、やや薄めの胸板やマント状の背面、後ろに引く股関節などもスピード感溢れるスタイリングの演出に一役買っている。ただし前後方向に可動する関節が肘しかないため、付けられるポーズの幅があまり広くないのが玉に瑕。ビークルモードが支配的な色だが、ロボット時は青の印象が強くなるのも面白い。

パートナーマイクロン

ターボ

レーシングカーにトランスフォーム。ノーズ部分が右手と一体化しており、大型ハンドガンのようなデザインになっている。胸に大きくマイクロンマークがあるのも特徴。

MC-09　副司令官

ジェットファイヤー

「宇宙は、戦いからオレを癒してくれる」

コンボイ直属の指揮官である彼は、地球上で最も先進的かつ冒険心に富んだ形、「スペースシャトル」になる。サイバトロンの指揮官が必要な全ての素質を備え、しかも戦士達の長所と短所を知り尽くしているのだ。一度戦いとなれば任務を忠実に遂行し、地上でも空中でも有能かつ効果的に働くことができる。

パワー：8.0	知　力：10.0
スピード：7.0	耐久力：7.0
地　位：10.0	勇　気：9.0
火　力：9.0	テクニック：10.0

↑ビークルモードはスペースシャトル。ソナーは合体すると機首部分の着陸脚になる。後輪はシールドに配置。

↑ウイングが目を引くロボットモード。重量級の体型だがクリアパーツを配したシャープな頭部が全体を引き締める。

本体もボリュームがあるが、上に跳ね上げたウイングのためにより大きく見えるTF。ロボット時には銃、ビークル時にはエンジンとなる部分にライト＆サウンドギミックが集中している。尾翼をビークル時の前側に倒すとカウントダウン→発射→宇宙飛行をイメージした一連のサウンドが、後側に倒すと銃の発射音が鳴る。リンクアップしてジェットコンボイの下半身部分となる（P.43参照）。ジェットコンボイのデザインは、足周りに大量にバーニアを配した『ガンダム』系のデザインから着想を得ているという。日本での初お目見えは5月のプレゼントキャンペーンだが、この時商品となり雑誌などに掲載されたのは海外版であった。

↑カーゴベイにはジェットファイヤー発売時点までに発売されたのマイクロンならどれでも収納することができる。

↑ジェットコンボイの下半身になる際、説明書ではジェットファイヤーの拳の手の平側を前に向けるよう指示されているが、開発担当者としては写真のように手の甲側を前に向ける状態を意図して設計した、とのこと。

パートナーマイクロン

ソナー

月面車にトランスフォーム。がタイヤそという非人独得のフォは、『ビーシーンズ』なテイストージしてされたという

MC-10　情報員

ステッパー

「[illegible]に向かって突っ走れ！」

[illegible]は最も若く経験の浅いサイバトロン戦士である。いつ[illegible]か偉大なサイバトロンの戦士達と肩を並べることを夢[illegible]て、常に必死で働く。コンボイは荒削りな潜在能力を持[illegible]たこの若い戦士を認め、彼が将来かけがえのない逸材に[illegible]ることを知っている。

パワー：	5.0	知　力：	5.0
スピード：	6.0	耐久力：	7.0
地　位：	6.0	勇　気：	8.0
火　力：	6.0	テクニック：	6.0

↑ビークルモードはスカイラインに似たスポーツセダン。この状態ではマイクロンジョイントはひとつも露出しない。

↑小さめの肩に比して極端に大きな拳や、足の外側に大胆に配されたフロントガラスが目を引くロボットモード。トータルでの横幅は割と広い。

[illegible]車の玩具として見た時[illegible]により違和感のないビークルモードを持つこと。それがステッパー[illegible]時のテーマであった。そ[illegible]は全てクリア成形とな[illegible]り、ビークルモードでは[illegible]なディテールやギミック部[illegible]露出しないようにされ[illegible]る。その一方でスプリング[illegible]ックが数多く仕掛けられて[illegible]さながら自動車型のびっ[illegible]といった趣のTFである。[illegible]トモードでは背面のジョ[illegible]にマイクロンを合体、上[illegible]ることでジャイアントア[illegible]を繰り出す。武器はダガ[illegible]に分解して両手に持つこ[illegible]。また、ロボット時にト[illegible]モードのギミックを作動[illegible]と、飛び出すパンチとい[illegible]のアクションになる。

↑ボンネットのサイバトロンマークを押すと、車体がスプリングアクションで伸びて高速のトレインモードに。車体後部にはチャーが合体できるスペースがあり、回転させると完全に内部に格納できる。

パートナーマイクロン

チャー

バイクにトランスフォーム。ロボットモードは両腕が車輪という特異なスタイルをしているが、ビークルモードではステッパーに収納する関係もあってかスマートにまとまっている。

MC-11　戦術家

グラップスーパーモード

「守って守って守り抜く！」

瀕死の重傷からラチェットの手により甦った彼は以前にも増して、怪力と頑強な装甲を持つこととなった。仲間のためなら、自らの命を惜しげもなく捧げる彼は、守りにおいてコンボイから絶対的な信頼を寄せられている。

パワー：	9.0	知　力：	7.0
スピード：	6.0	耐久力：	9.0
地　位：	6.0	勇　気：	8.0
火　力：	6.0	テクニック：	6.0

↑ショベルのままの右手がダイナミックなロボットモード。左右非対称のシルエットが実に強烈なインパクトを与える。

パートナーマイクロン
スパークリフト

作業車にトランスフォーム。アーム部分は転がし走行に連動して開閉する。開発担当者によると、開閉ギミックをなるべく派手に見せるためにアーム部分を大きくしたという。

→ビークルモードはショベルカー。白いカラーリングやコクピットの形状を見ると、工事用車両というよりはSFビークルのような印象も受ける。

グラップの強化再生された姿と設定されているが、アニメの解説でも触れられている通り、当初はグラップとは完全に別のキャラクターとして開発がスタートした。同じ工事用車両のグラップがマッチョなスタイルだったので、対比のためにこちらのロボットモードは長身スマートなスタイルにすることがテーマであったという。後に「グラップの新ボディ」と設定が変更されたため、頭部のみグラップにデザインのものに変更された。右腕の巨大なショベルは、肩にマイクロンを合体させることでロックが外れ、前後に大きく伸縮させることができる。また関節可動部分が多く可動範囲も広いので、アクションポーズが比較的自由に決められるのも特徴である。

MC-14　惑星参謀

ウルトラマグナス

「コンボイの意志に仕える！」

[redacted]の役割は、リーダーであるコンボイの良き右腕となり、[redacted]支えることである。彼自身が武器の塊といっていい程[redacted]の持ち主で、戦闘時には「マトリクスキャノン」とし[redacted]コンボイの両肩に装着可能である。コンボイ・ジェットファイヤー・ウルトラマグナスによる究極形態「マグナジェッ[redacted]コンボイ」はコンボイを最大級にパワーアップさせる。

パワー：	8.0	知　力：	6.0
スピード：	6.0	耐久力：	9.0
地　位：	4.0	勇　気：	9.0
火　力：	10.0	テクニック：	6.0

パートナーマイクロン
マグナス

[redacted]にトランスフォーム。ウルトラマグナスの頭部パーツになる。[redacted]口調、胸にはガトリング砲状のモールドがあり、単体でも重[redacted]デザイン。マグナコンボイ合体時には銃にもなる（P.43参照）。

↑ゴツゴツとしたデザインが迫力のロボットモード。両肩のサイバトロンマーク部分を開くとミサイルポッドが出現する。

[redacted]コンボイスーパーモードとのもうひとつの合体形態、武装基地モード。も[redacted]この状態でもマトリクスキャノンは発射可能。

↑ビークルモードはスペースシャトルキャリアー。実質ジェットファイヤー専用キャリアーであり、マグナスが牽引する形になっている。コンボイスーパーモードとの連結が可能（P.43参照）。また、マグナスを外した状態でも連結できる。

[redacted]コンボイとのリンクアップでマグナコンボイに、またスーパーモードコンテナの基地モードと合体して武装基地モードになる、サイバトロ[redacted]の戦士。ロボットモードでは可動する関節のほぼ全てにクリックが入っている。変形の際にスライド式で脛を腕に移動させ、付け替え[redacted]変じるという秀逸なアイデアが盛り込まれている。またロボットモード変形時にマグナスを軽く押し込むと変形音が鳴る。アニメ解説で[redacted]たように当初は「ウエポンベース」という開発名のマイクロン基地であり、マグナスもマイクロンというよりは小さなサイバトロンで[redacted]た。シャトルキャリアーというモチーフはハスブロ側からの提案で、開発担当者いわく、コンボイとの合体とジェットファイヤーの搭載[redacted]立させる関係上、サイズの制限が厳しかったとのこと。

MC-12　副官

ラチェットスーパーモード

「前線だけが戦闘の全てではない！」

他のトランスフォーマー同様、ラチェットもマイクロンのスパークによりスーパーモードへとパワーアップを遂げた。戦いを好まない彼の気持ちとは裏腹に、パワー・火力を中心に能力が上がりコンボイにとっては益々頼もしい戦友であり、副官として全幅の信頼を受ける。

パワー：9.0	知　力：10.0	スピード：8.0	耐 久 力：9.0
地　位：7.0	勇　気：10.0	火　力：6.0	テクニック：9.0

玩具としてはMC-02ラチェットのカラーバリエーション商品であり、ギミックなども全く同じである。落ち着いた色調のオレンジが、渋いキャラクター性をより一層強調する。CFDというマークはCybertoron Fire Department（サイバトロン消防署）の略だろうか。

パートナーマイクロン

スパークフック

MC-13　戦士

ホットロッドスーパーモード

「全部まとめて、引き受けてやる！」

ホットロッドはスーパーモードへとパワーアップしたことにより他のトランスフォーマーに較べて潜在能力が一番開花した戦士だ。パワー・火力だけでなく、コンボイをはじめ歴戦の戦士達との交流やマイクロンや地球の人間との出会いにより、彼のリーダーとしての資質にさらに磨きがかかることになるだろう。

パワー：7.0	知　力：8.0	スピード：9.0	耐 久 力：6.0
地　位：7.0	勇　気：9.0	火　力：6.0	テクニック：6.0

玩具としてはMC-03ホットロッドのリデコレーション商品。顔の表情がキリッとしたものに変更されバイザー上下ギミックがなくなった。カラーはTFG1のホットロッドを思わせるファイヤーパターン入りで、パワーアップ前と赤・黄色の配色がほぼ逆になっている。

パートナーマイクロン

スパークジョルト

限定版

マグナコンボイDXセット

2003年11月、トイザらス限定で発売されたセット。コンボイ・ファイターバトルカラーバージョン、ウルトラマグナス・スペシャルクリアバージョン、ストリートアクションマイクロン・エクスディメンションズのセット。またコンボイのパートナーマイクロンはプライムのパワーアップ版、コロナプライムになっている。

力：10.0	知　力：10.0	スピード：10.0	耐　久　力：10.0
技：10.0	勇　気：10.0	火　　力：10.0	テクニック：10.0

アニメのラストシーンで活躍した姿である。作品中ではノーマルモードのみの登場だったが、玩具版はスーパーモードに合体可能。ギミックは通常版と同じである。

パートナーマイクロン

コロナプライム

未来的スタイルのスーパーカーにトランスフォーム。プライムのリデコレーション版で、新規に金型が起こされている。ボディは金メッキで処理されている。設定上はプライムと同一人物らしい。

ウルトラマグナス　スペシャルクリアバージョン

ウルトラマグナスのクリアバージョンで、通常版の赤い部分がクリアレッド、黒とグレーの部分がスモークブラックで成形されている。もちろん変形、マグナコンボイへの合体、戦闘基地モードへの合体など通常版と同じギミックを持っている。

ストリートアクションマイクロン　エクスディメンションズ

ストリートアクションマイクロンの色替え版。緑、白、赤のカラーリングは年末商戦に合わせてクリスマスカラーをイメージ。エクスディメンションズについてはP.70を参照。

パートナーマイクロン

マグナス

マグナスもクリアー成形になっている。ウルトラマグナスの頭部になることも含めて、形状、ギミックともに通常版と同じ。

MD-01　破壊大帝

メガトロン

「ワシの力はお前に破壊をもたらす！」

彼はデストロンの中で一番強くまた一番恐ろしい存在であり、もちろん彼らの指揮官である。その攻撃は全てを破壊する威力を持っている。彼は、宇宙の支配者となって地球を破壊してしまうのだろうか？

パワー：10.0	知　力：10.0
スピード：10.0	耐久力：10.0
地　位：10.0	勇　気：10.0
火　力：10.0	テクニック：10.0

↑ビークルモードは戦車。主砲からは発射音と共にミサイルを発射。ミサイル砲はエボリューションで発射可能になる。

↑通常時には砲塔は背面に配置されているが、これを前面に回すと強化形態バーストモードとなる。

パートナーマイクロン

バレル

マシンガンを装備したSF的デザインの戦闘車両にトランスフォーム。この他にハンドガン型や砲塔型など3種類のウエポンモードに変形しメガトロンを強化することができる。

↑マイクロンの収集を目的とするメガトロンの性格を表すように、全身にマイクロン捕獲ギミックやマイクロンジョイントが設置されている。後部キャタピラは左右で異なる形のマイクロン捕獲ハッチが、右前部キャタピラにはカタパルト、左前部キャタピラには3連型のジョイントを装備。とくにギミックの無いマイクロンジョイントも非常に多く、全身マイクロンだらけというアニメ第22話のような装着方法も可能である。

立ちやすさなどを考慮して脚は左右方向にしか動かないが、全身に配されたギミックはフルアクション以上のプレイバリューを持つ。また、動く関節のほぼ全てにクリックが入っている。特徴的な頭部のハサミは開閉機能付きで、当初はこれがマジックハンド式に伸びるアイデアもあったという。砲塔部分のサウンドギミックは主砲、ミサイル砲、機関銃音で、砲塔を回転させると「食らえコンボイ！」の台詞のあとに3つの武器の発射音が順に鳴る（角度によっては延々と鳴らせ続けることも可能）。またどの発射音でもデストロンマークとライトが赤く光る。左腕の隠しナイフには一応マイクロンジョイントが付いているが、じつはマイクロン無しでも出すことができる。

D-02　航空参謀

スタースクリーム

「いずれリーダーになる！」

**は得意のスピードと機能性を駆使し、空からサイバト
ンを攻撃する。敵を追っている時は、邪魔する奴は味方
でも容赦しない。メガトロンの従順な部下を装っているが、
いつも転落とすチャンスがないか狙っている。**

パワー：	6.0	知　力：	8.0
スピード：	10.0	耐久力：	7.0
地　位：	9.0	勇　気：	8.0
火　力：	7.0	テクニック：	8.0

ビークルモードはジェット戦闘機。機首下にセットされたグリッドは、コクピットを押し込むと投下音と共に落下。

↑ロボットモード。左側主翼には剣のウイングブレードが仕込まれている。顔にニヤリとした表情が付けられているのはTFでも珍しい。

「TF」のスタースクリーム、そのアニメ版をイメージソースに作られており、頭部の形状や胸にコクピットが位置する点などはとくにアニメ版を意識して設計されている。また「自分のスタイルに自信を持っている」という初代版の設定を生かすために、ロボットモードのプロポーションにも気を配られている。コクピットを押すと、グリッドを装着していない場合は機銃発射音が鳴る。マイクロンのあるなしでスイッチを使い分け、合計4種のサウンドを鳴らすことができる。製品版でも十分ギミックは多いが、開発段階ではウイングブレードがタッチ展開で、左主翼にもマイクロンと連動するギミックが搭載される予定だったという。

パートナーマイクロン

グリッド

インディーカーにトランスフォーム。ロボットとしての可動部分はあまりない。諸般の事情からレースマイクロンのインディーを参考に開発されたため、似ている部分が多い。

↑後部ジョイントにマイクロンをセットするとナル光線キャノン2門が射撃体勢に。更に後側に引くとキャノンの発射音が鳴る。なおマイクロン無しでジョイントを後に引くと飛行音が鳴る。

MD-03　破壊兵

アイアンハイド

「指揮官の仰せの通りに！」

送り込まれたバトルで彼は、勝ち目があろうとなかろうと残忍な戦い方をする。メガトロンの命令ならばためらわずに実行に移す。その忠誠心をメガトロンに上手く利用されているのだ。

パワー：	8.0	知　力：	5.0
スピード：	6.0	耐久力：	6.0
地　位：	7.0	勇　気：	8.0
火　力：	8.0	テクニック：	7.0

↑ビークルモードはミサイル戦車。前部に合体させたサーチは車体後部のスイッチを押すことで発射できる。

↑ロボットモード。指は5本とも銃のようになっており、アニメでは武器の集中している部分だけを変形させるシーンも何度かあった。

パートナーマイクロン
サーチ

偵察装甲車にトランスフォーム。通常のビークルモード（上）の他にアンテナを立てた攻撃モード（下）があり、アニメでは攻撃モードにのみ変形していた。

↑左肩のジョイントにマイクロンを合体させるとミサイル砲が伸び、さらにマイクロンを後ろに引くとアイアンミサイル発射。

開発担当者によれば、アイアンハイドは『マイクロン伝説』のTFの中で最初に試作品が完成したアイテムだという。開発当初「デストロンはマイクロンを取り込む」という考え方があり、戦車前部にサーチが合体するギミックはそれを表現している。また戦車の他にサーチが座席に座る砲台モードになるのも、本体とマイクロンとを絡めたさまざまな遊び方を検討していた、最初期のアイテムならではのものと言えるだろう。ミサイルは左側のみしか発射できず、本来右側にあったギミックはコストの関係でオミットされている。歯をむき出した表情は「ビーストウォーズ」からの流れを汲んだ、TFの「超ロボット生命体」という側面を強調する表現のひとつである。

MD-04　空中攻撃兵

サンドストーム

「だけどけ！　突撃だ！」

[redacted]の向こう見ずな性格は敵だけでなく、仲間内でさえ恐[redacted]られている。メガトロンは戦闘中の彼をハチャメチャに[redacted]させることが好きだが、いったん暴れ始めるとメガト[redacted]でさえ止めるのは難しい。

パワー：	8.0	知　力：	5.0
スピード：	8.0	耐久力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	8.0
火　力：	7.0	テクニック：	5.0

[redacted]ークルモードは戦闘ヘリコプター。機首部分のキャノンの機銃は[redacted]ギミックでローターと連動し左右に振られる。

↑ロボットモード。膝のストームマシンガンはエボリューションで飛び出す。腕のミサイルもエボリューションにより発射可能。

パートナーマイクロン

キャノン

戦車にトランスフォーム。サンドストームと合体すると、コクピット周りのイメージを輸送ヘリ風から戦闘ヘリ風に変えることができるという、ほかに例の無いギミックを持つ。

↑尾翼下のスイッチを引くとローターと同時にコクピット下のギアが回転する。このギアはデストラクションマイクロンと連動できるようになっている。

[redacted]体内にギアギミックを持ち、パートナーのキャノンをはじめデストラクション&アドベンチャーマイクロンのギミックを作動させられる[redacted]最大の特徴（ただしアドベンチャーの場合は足の位置を変えなければならない）。開発担当者によれば、全体の形を崩さずにギアを内蔵[redacted]るのに苦労したという。順番としては、ギアギミックを持ったサンドストームの構想が先に固まり、それに連動するマイクロンという形でデストラクション3体の開発が始まったとのこと。手足は前後方向には良く動くが、立ちやすさなどを考慮してか股関節は横方向には開かな[redacted]関節可動箇所や内蔵ギミック、マイクロンとの連携など本シリーズの特徴を良く表したTFである。

MD-05　軍師

スラスト

「傲慢さと野心こそが勝利への近道だ！」

ベテラン兵士の彼は、デストロンの軍事作戦を補強するために地球へ召集された。そしてたちどころに、デストロンのナンバー2の座を占めるようになった。電光石火のスピードと特殊な擬態能力で知られている彼は、勝つためにはどんな手段も使うだろう。

パワー：	7.0	知　力：	8.0
スピード：	10.0	耐久力：	9.0
地　位：	9.0	勇　気：	8.0
火　力：	6.0	テクニック：	9.0

↑ビークルモードはジェット戦闘機。機体後部にビークルモードのサンダーを搭載できる。サンダーのミサイルを発射可能。

↑ロボットモード。尖った頭が特徴的である。ヘルメットのひさし部分の窓はじつはダミー変形時には隠れてしまう。

↑ボディの前後を入れ替え、胸のジョイントにマイクロンを合体させて上下させると、背面のシールドが回転する。

ギアによる回転ギミックを内蔵した『マイクロン伝説』TF第2弾。サンストームがギアでマイクロンのギミックを作動させるのに対し、スラストはマイクロンで本体のギアギミックを作動させる。ビークル時の機体再現ミサイルは押し出し式で発射可能。また機体上面には迷彩風の塗装がエンジン周りには汚し風の塗装が施されている。ロボットモードでは可動する関節が多く可動範囲も広いので、かなり自由なアクションポーズを楽しめる。反面エボリューションで作動するギミックは他のTFに較べ少なめである。デザイン面では初代『TF』のスラストをモチーフにしており、尖った頭部やビークルモード機体中央のファンにその意匠を見ることができる。

パートナーマイクロン
サンダー

戦車にトランスフォームするが、じつはスラスト本体にエボリューションしないと、車両態ではミサイルを発射できない。四肢を動かして敵を狙うアタックモードもある。

MD-06 提督

ショックウェーブ

「…これ、規律の始まり」

は、デストロンの中で最も強力な火力の持ち主で、そ力ゆえに仲間さえも被害に巻き込むことがある。孤独み、常に寡黙な彼は、戦闘においてどのような窮地に込まれようとも、その圧倒的な破壊力で常に黙々と任遂行する。

パワー	10.0	知力	7.0
スピード	6.0	耐久力	10.0
地位	9.0	勇気	9.0
火力	10.0	テクニック	8.0

ビークルモードは超巨大空母戦艦。この状態からロボットモードへ差し替えなしで変形できる。

分離モード、左からフリートライダー、フリートップ、フリートクラフト。ライダーのエボリューションは砲塔同時回転。トップのエレベーターにはソニックを収納可。クラフトは展開するとマイクロン用の椅子に早変わりする。

↑ロボットモード。全高30cmに迫るが前後方向の厚みはあまり無いデザインなので、大きいと言うより長身という印象か。

デストロン唯一の海洋兵力。3隻の軍艦に分離できるが、個々の艦船だけではロボットモードになれない。大サイズの割に音声・発光ギミックがないが、これはショックウェーブが船型であることに由来する。つまり子供が水遊びに使用する可能性があり、その際のトラブルを避けるため電気関係のギミックは採用されなかったのである。開発担当者は海洋ものが好きで、空母のエレベーターギミックには気合いが入ったという。またシーマイクロンの開発も担当したため、連動を考えてフリートクラフトの椅子はソニック＋シーマイクロンの4体ぶんとしたということである。

リンクアップ バーニングメガトロン

←メガトロンの強化形態で、フルバーストモードの背中にフリートクラフト、右腕にフリートライダー、左腕にフリートップを装着する。設定上はこれで飛行可能となる。なお写真はメガトロンスーパーモードだが、もちろんノーマルのメガトロンにも装着できる。

パートナーマイクロン

ソニック

F-16風の戦闘機にトランスフォームする。機首と翼を畳んでフリートップのエレベーター内に格納が可能。このギミックの関係上、本シリーズ最小のマイクロンとなった。

MD-07　戦闘員

ランページ

「答えは戦いの中でしか見つけられない」

彼の戦い方は非常に冷静沈着で無駄がない。戦場において、感情に流されることほど愚かなことはないと信じている。元サイバトロンの戦士らしく忠義に厚く、任務を完遂することを生甲斐とする。体の傷は、サイバトロンとの決別の意志であり、彼は戦いの中でホットロッドとの因縁に決着をつけることができるのだろうか？

パワー：	7.0	知　力：	7.0
スピード：	8.0	耐久力：	6.0
地　位：	6.0	勇　気：	7.0
火　力：	6.0	テクニック：	9.0

↑ビークルモードは黒いスポーツカー。ボンネット上の傷ついたサイバトロンマークが最大の特徴である。

↑ロボットモード。ミサイルは手持ち武器として使える。腕は可動箇所がや[不]的だが可動範囲は広い。

パートナーマイクロン

ホーク

ステルス戦闘機にトランスフォーム。鍵爪のような両手首が面白い。膝はボールジョイント。ランページをトランスフォームさせるのなくてはならない存在である。

↑ルーフ上のジョイントにホークを合体させるとガルウイング状にドアが展[開]、ア両端に設置されたミサイルを発射できるようになる。

デストロン側のカーロボットというのがテーマだったランページ。胸に傷を付けるのはアニメ制作スタッフからの要求で、その傷をサイバトロンマークと絡めたのはタカラ側のアイデアである。変形機構は初代TFから受け継がれてきた基本的なパターンだが、これは傷の場所をボンネット＝胸に設定した関係上、この変形パターンが最適になったためだという。正面から見るとプロポーションは良いが、開発担当者は脚部後側に不満が残るという。これは長さ73mm以上と定められたミサイルを、側面に収容するためのしわ寄せという面が大きいとのこと。じつはいったんエボリューションさせてガルウイングを展開しないと、ロボットモードになれないという特徴がある。

MD-08　破壊大帝

メガトロン スーパーモード

こそ破壊の象徴だ！」

マイクロンのスパークによりパワーアップしたのがメガトロンスーパーモードである。彼は以前にも増して暴君となり、忠実な部下ですらあらばすぐにでも犠牲にする。宇宙を駆け巡り、全ての資源と武支配し、星々を征服し、勝利の盃を飲み干す自分を夢見ている。

ワー：10.0	知　力：10.0	スピード：10.0	耐　久　力：10.0
位：10.0	勇　気：10.0	火　　力：10.0	テクニック：10.0

玩具としてはMD-01メガトロンのカラーバリエーション版。初代『TF』に登場したガルバトロンを彷彿とさせる白と紫のカラーリングである（海外版ではこれに当たるバージョンはズバリ『ガルバトロン』の名で発売されている）。ギミックやサウンドはMD-01と同じ。

パートナーマイクロン

スパークバレル

MD-09　航空参謀

スタースクリーム スーパーモード

のトランスフォーマーを目指す！」

マイクロンのスパークによりパワーアップしたのがスタースクリースーパーモードである。サイバトロンとデストロンの長きに渡る戦中、彼はトランスフォーマーとしての信念に目覚めた。果たして、この戦いに決着をつけることが出来るのだろうか？

ワー：7.0	知　力：9.0	スピード：10.0	耐　久　力：7.0
位：9.0	勇　気：9.0	火　　力：8.0	テクニック：8.0

玩具としてはMD-02スタースクリームのカラーバリエーション版。初代『TF』に登場したサンダークラッカーに似たカラーリングである（海外版のこれに相当するバージョンは『サンダークラッカー』の名で発売されている）。ギミックやサウンドはMD-02と同じ。

パートナーマイクロン

スパークグリッド

MD-10　破壊兵

アイアンハイド スーパーモード

メガトロン様に栄光あれ！」

マイクロンのスパークによりパワーアップしたのがアイアンハイドスーパーモードである。それにより、彼のメガトロンへの忠誠心はさらに増した。たとえ、この身が滅びようとも、メガトロンの野望成就のために彼は、今日もデストロンとして戦い続ける。

ワー：9.0	知　力：5.0	スピード：6.0	耐　久　力：7.0
位：7.0	勇　気：9.0	火　　力：9.0	テクニック：7.0

玩具としてはMD-03アイアンハイドのカラーバリエーション版。ライトグレーと赤を中心とした派手なカラーリングに変更されていて、ビークルモードのキャタピラ周りに当たる部分には迷彩風の塗装が施されている。ギミックやディテールはMD-03と同じである。

パートナーマイクロン

スパークサーチ

マイクロン

MM-01　親善外交部隊
ストリートアクションマイクロン

「自分の真の力を求めよ！」

合体するとバンブルになる彼らだが、その真の能力は、トランスフォーマー達の隠された力を目覚めさせることにある。だからこそサイバトロンとデストロンは、彼らを手にすべく必死になっている。

パワー：	5.0	知　力：	9.0
スピード：	5.0	耐久力：	6.0
地　位：	5.0	勇　気：	7.0
火　力：	3.0	テクニック：	6.0

マウンテンバイクに変形するウィーリー、スケードボードに変形するバンク、スクーターに変形するアーシーのチーム。自転車というモチーフはTF史上初。開発担当者いわく、このサイズでの3体合体はやはり困難で、開発にはメガトロンと同じくらいの時間がかかったとのこと。バンブル状態での可動部分は両肩だけだが、その肩の可動範囲はかなり広い。

バンブル

ウィーリー

バンク

アーシー

MM-02　航空防衛部隊
エアディフェンスマイクロン

「剣に力を与えるのは我々である！」

彼らが合体すると、持つものに素晴らしい力を与える剣「スターセイバー」へと変形する。彼らは合体していない時は、航空防衛マシーンであり、空高く高速で飛び回ることを必要とする作戦で活躍する。

パワー：	6.0	知　力：	5.0
スピード：	8.0	耐久力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	6.0
火　力：	4.0	テクニック：	7.0

コンコルドのマッハ、ソニッククルーザーのジェッター、三角型スペースシャトルのシャトラーのチーム。3体ともロボットモードでの可動性は高め。合体状態でコンボイスーパーモードやホットロッドの発光ギミックに連動するべく、全身がクリア素材で成形されているが、透明部分が関節やジョイントで分断されているため、先端までは光が届かない。

スターセイバー

マッハ

ジェッター

シャトラー

M-03　陸上攻撃部隊

ランドミリタリーマイクロン

「どんどん詰め込め！　ばんばん発射だ！」

彼らは多くのミサイルを搭載した頑丈な陸上攻撃部隊である。そのミサイル攻撃は、空一面を煙と轟音で充満できるほどの威力だ。サイバトロンとデストロンはその破壊力を手にすべく争っている。

パワー：	8.0	知　力：	5.0	スピード：	5.0	耐 久 力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	8.0	火　力：	8.0	テクニック：	6.0

ミサイル装甲車のショット、ミサイルトレーラーのボム、ミサイル戦車のクラックのチーム。特徴はミサイル発射機構であり、ロボットビークル両モードで発射可能である。ショットとクラックは比較的単純な変形パターンだが、ボムは股関節を中心に体の左右が上下反転するというダイナミックな変形を見せる。じつはショットとボムは最初に試作された3体のマイクロンのうちの2体であった。当初はステルス戦闘機型を加えた「ミリタリーチーム」であったが、陸上兵器でチーフを揃えるためにステルス機とクラックを入れ替え、本採用となった。その際に変形機構が練り直されたため、ボムには多少複雑な機構を取り入れることができた、とのことである。

M-04　強襲破壊部隊

デストラクションマイクロン

「壊し、征服せよ！」

彼らは全てを破壊しないと気が済まない。切り裂きながら、掘りながら、回転しながらどんなトランスフォーマーでも相手に戦う。しかもサンドストームと合体すると更にパワーアップしてしまうのだ。

パワー：	6.0	知　力：	5.0	スピード：	6.0	耐 久 力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	6.0	火　力：	6.0	テクニック：	7.0

地空戦車のダスター、バケット式掘削車のホイール、ドリル式掘削車のクラッシュのチーム。それぞれロボットモードでは独得の体型をしている。特徴はギアと連動したギミックで、転がし走行させるとそれぞれ胴身が前後し、バケット部やドリルが回転する。ダスターの砲塔の向きを変えても作動し、クラッシュのドリルは回転するとクリック音が出る。何故かホイールのバケットは逆方向へ回転するため、一見回転ノコギリのようにも見える。これらのギミックはサンドストームと連動する（P.59参照）。開発担当者によれば、このサイズでのギミック搭載は一種の挑戦であったが、そうした挑戦がTFの良いところであると考えている、という。

MM-05　前線防衛部隊

レースマイクロン

「合体して守る！」

彼らは合体し「コスモテクター」という盾になる。この盾こそが、完全無比と呼ばれる剣「スターセイバー」に対する唯一の防御策なのだ。故にサイバトロンとデストロンは、相手に取られまいと必死になっている。

パワー：	6.0	知　力：	6.0
スピード：	10.0	耐久力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	6.0
火　力：	4.0	テクニック：	7.0

インディーカーのインディー、ラリーカーのドリフト、ル・マンタイプのスピンのチーム。各自ロボットモードでの可動範囲はあまり広くないが、ビークルモードの完成度は高い。開発担当者によると、合体形態は当初は飛行形態だったのだが、あとから「最強の盾」という設定が付加されたので、盾としての機能を加えるために各部を再調整したという。

コスモテクター

インディー

ドリフト

スピン

MM-06　高速偵察部隊

ストリートスピードマイクロン

「力より速さだ！」

彼らは仕事を正確に、しかも驚異的なスピードでこなすことが出来る。彼らはターボを搭載し、敵地からの撤退スピードは、サイバトロン偵察隊の中核となっている。また、戦闘でも最速で最前線まで飛び出していく。

パワー：	5.0	知　力：	8.0
スピード：	9.0	耐久力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	9.0
火　力：	4.0	テクニック：	8.0

スリーンS-7風のスポーツカーに変形するニトロ、キャデラック似の高級車に変形するオート、メルセデス・ベンツSLK風のセダンに変形するジークのチーム。テーマはビークル・ロボット両モードのプロポーションの両立と、ロボットモードでのフルアクション性を高めること。そのため肘が曲がるようになっていて、股関節はボールジョイントが採用されている。タイヤにはホイールが彫刻され、ピンもヘッド部の小さいものが使われている。変形機構は全マイクロン中随一の複雑さを持ち、関節にやや外れやすい部分がある。チームマイクロンには珍しく特別なギミックが無いにも関わらず、そのスタイルの良さが好評を博して子供から高年齢層まで幅広い人気を得たという。

ニトロ

オート

ジーク

MM-11　航空戦闘部隊
エアミリタリーマイクロン

「行動をもって遂行しろ！」

上空高く音も無く飛行する彼らは暗躍のプロである。ウエポンモードに変形し、合体したトランスフォーマーをパワーアップさせることができる。もしもメガトロンが彼らを手に入れたならば、恐るべき兵器として悪用するだろう。

パワー：	6.0	知　力：	5.0
スピード：	8.0	耐久力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	4.0
火　力：	6.0	テクニック：	7.0

SR-71ブラックバード偵察機とクローに変形するリーコン、ステルス戦闘機と手裏剣に変形するフレイム、輸送機とガトリング砲に変形するグライドのチーム。TF用武器への3段変形がテーマだが、開発担当者はビークルモードのシルエットを最優先で設計したとのこと。あとで「忍者用武器に統一しても良かったかな」と思ったそうである。

ウエポンモード

リーコン

フレイム

グライド

MM-13　宇宙攻撃部隊
スペースマイクロン

「この宇宙ではどんな破壊力も無力だ」

彼らは冒険心溢れた宇宙活動の専門家で、大気と宇宙の中でこれまでにも数多くの重要な実施調査を行い、技術面でもめざましい功績を残してきた。彼らが合体してなる「アストロブラスター」はかつてなかったほどの破壊力を持つ最強武器だ。「スターセイバー」「コスモテクター」と合わせ伝説の3種武器と並び称される。

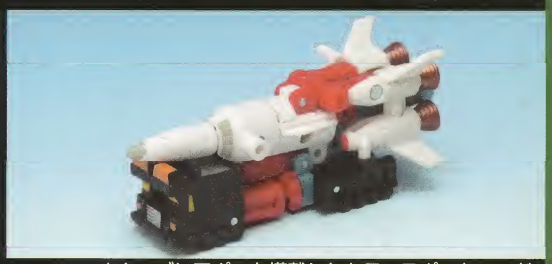
パワー：	6.0	知　力：	6.0
スピード：	8.0	耐久力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	6.0
火　力：	10.0	テクニック：	7.0

ロケットのアポロ、ロケット電車のムーブ、人工衛星のミールのチーム。銃としての発射機能はミールに集中している。彼らの合体がテーマで、各ビークルのモチーフはハスブロ側からの提案。アストロブラスターの形状は、太い円筒の銃身後部に四角いモジュールが支えた形。アニメ版初代コンボイの銃をイメージソースにしているのだという。

アポロ

ミール

ムーブ


↑ムーブにアポロを搭載したトランスポートモード。

アストロブラスター

↓右手の銃がアストロブラスター。ちなみに持っているのはトイザらス限定版コンボイ＋USAエディションジェットファイヤーのジェットコンボイ。

MM-15　海上砲撃部隊

シーマイクロン

「我々だけがこの戦いを勝利に導く！」

彼らは、水陸両用の作戦を専門とするする賢く勇猛なチームで、どんな海賊も敵わないほど残忍な侵略者であり偵察艦である。彼らは、海戦攻撃の指揮や水面下の偵察、魚雷伝達システムを担い、デストロンの戦いの最前線に静かに立つ。

パワー：	7.0	知　力：	8.0
スピード：	9.0	耐久力：	9.0
地　位：	7.0	勇　気：	9.0
火　力：	8.0	テクニック：	9.0

高速ボートのノット、ソーラーシップのセイル、ホバークラフトのフロートのチーム。水上ビークルであることとミサイル発射がテーマであり、ミサイルはビークル・ロボット両モードで発射が可能。ショックウェーブとの連動を強く考えられたマイクロンで、3体ともロボットモードで股関節と膝が直角に折れるため、フリートクラフトのシートにきちんと座れるようになっている（P. 61 参照）。開発担当者いわく、ビークルモードでノットの舳先が上がり気味なのはウォーターライン的な勢いを再現するためとのこと。また、セイルのソーラーパネルが基部ごと回転して方向を変えられるのは、太陽光を効率良く受けるための機構をイメージしたものだという。

MM-16　極地工作部隊

アドベンチャーマイクロン

「どんな障害物をも味方に付ける！」

彼らはいかなる地形でも兵力と戦闘を結びつける能力を持ったユニークなマイクロンである。また最悪の気象状況も全く苦にせず、砂地や氷上、泥の中もこの頑強なチームの敵ではない。彼らは、過酷な戦闘条件下でも防衛の最前線に立つ。

パワー：	6.0	知　力：	5.0
スピード：	6.0	耐久力：	8.0
地　位：	5.0	勇　気：	6.0
火　力：	4.0	テクニック：	7.0

雪上車のジャンク、デューンバギーのスパイク、オフロードカーのウインチのチーム。デストラクションに続いてギアギミックを搭載したマイクロンチーム第2弾で、サンドストームとの連動が可能である。転がし走行すると、ジャンクは前面の爪が開閉し、車体右側のアームが前後に動く。スパイクは機銃が左右に振られる。ウインチの場合は前輪にサスペンションが採用されていて、普通に走らせるだけではギミックは作動しないが、上から軽く押し付けて走行させると車体中央のギミック用のタイヤが接地して回転し、車体前面のウィンチを巻き取ることができる。ちなみにカタログ写真などでは、何故かジャンクの足が前後逆になっているものもある。

MM-17　航空砲撃部隊

エアアサルトマイクロン

「悪が持つ力は破壊のみ！」

彼らは合体すると、闇のスパークの宿る剣「ダークセイバー」へと変形する。それは、破滅のために現れたスカージに与えられた力である。彼らは合体しない時にも、空中より驚異的な精度で敵を砲撃できる戦闘能力を持ち合わせる。

パワー：	7.0	知　力：	4.0
スピード：	8.0	耐久力：	7.0
地　位：	5.0	勇　気：	6.0
火　力：	5.0	テクニック：	6.0

ダークセイバー

コンコルドに変形するマッド、ソニッククルーザーのジャック、三角型スペースシャトルのシェードのチーム。形態はエアディフェンスと同じだが別人として設定されている。海外版では不透明の白い成形色だったが日本版はクリア成形で発売された。なお「マッハ」と「マッド」のように、名前の頭文字をエアディフェンスと同じにしたのは開発担当者のアイデア。

マッド

ジャック

シェード

MM-20　保安警護部隊

エマージェンシーマイクロン

「状況判断こそ、勝利につながる！」

彼らは、精巧な分析能力を持ち、的確に素早い状況判断を行う。戦況に応じて、ロボットモード・ビークルモード・ウエポンモードに変形し、トランスフォーマー達を協力に支援する。彼らとともに戦場に赴けば、これ以上有利な戦力はないだろう。

パワー：	6.0	知　力：	8.0
スピード：	5.0	耐久力：	6.0
地　位：	5.0	勇　気：	4.0
火　力：	7.0	テクニック：	7.0

バトカーとハンドガンに変形するプロール、消防車とミサイルポッドに変形するドラフト、ティルトローターとガトリング砲に変形するツイストのチーム。テーマはウエポンモードへの変形だが、このサイズでの変形はやはり困難で、開発担当者は試行錯誤の結果、プロポーションの優先順位を武器＞ビークル＞ロボットと決めて設計したという。

ウエポンモード

プロール

ドラフト

ツイスト

マイクロン エクスディメンションズ

エクスディメンションズとは「別次元の住人」をイメージした造語であり、端的に言えばチームマイクロンのカラーバリエーション商品である。

本来エクスディメンションズは「パラレルワールド上の同一人物」という位置づけの存在であった。アニメ版の平行世界を舞台に、マイクロンの視点でサイバトロンとデストロンの戦いを描くややハードなストーリーが、小学校高学年以上をターゲットに雑誌等で展開される予定だったのだ。いわばアニメ版とは同一人物だが別人というわけで、キャラ名が同じながら別の番号与えられているのはそのためである。

諸般の事情によりストーリー企画は中止となったが、初回限定生産とい
ことも手伝い、渋い色使いの多いエクスディメンションズはコレクターズア
イテムとして好評であった。

MM-07 エアディフェンスマイクロン エクスディメンションズ

マッハ　ジェッター　シャトラー

スターセイバー
クリア成形に華やかなオレンジが目を引く彩色となっている。

MM-08 ランドミリタリーマイクロン エクスディメンションズ

ショット　ボム　クラック

ショットとクラックの、軍事兵器としては明るく派手めの色使いが面白い。その反面、ボムのみ妙にシックなイメージに。

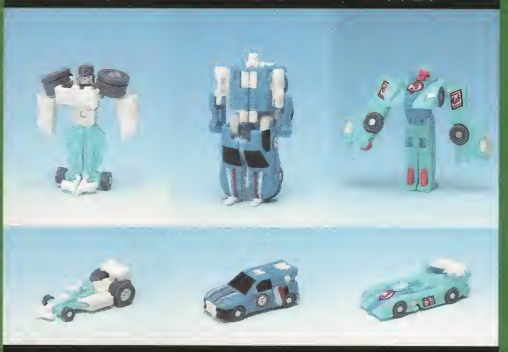
MM-09 デストラクションマイクロン エクスディメンション

ダスター　ホイール　クラッ

3体の色調をオレンジ系に統一しており、各部のメタル
タルスカイブルーがＳＦメカ的な雰囲気を強めている。

MM-10 レースマイクロン エクスディメンションズ

インディー　ドリフト　スピン



コスモテクター
水色系の彩色によりレースカーのスマートさが強調されている。

MM-11 エアミリタリーマイクロン エクスディメンションズ

リーコン　フレイム　グライド

全体に黒で構成されており、成形色のクリアブラックやグライドに施された銀メッキが、忍者部隊的な印象を与える。

MM-14 スペースマイクロン エクスディメンション

アポロ　ムーブ　ミー

アストロブラスター
ミリタリーな迷彩色はブラスターの状態でとくに渋く決まる。

MM-18 シーマイクロン エクスディメンションズ

ノット　セイル　フロート

デストロンカラーのイメージが強いパープル中心の構成は、ショックウェーブと連動しての遊びを意識したもののようだ。

MM-19 アドベンチャーマイクロン エクスディメンションズ

ジャンク　スパイク　ウインチ

各活躍場所の風景に溶け込むのではなく、逆に目立つようなカラーリングはレスキュー隊などをイメージしたものだろうか。

MM-21 エマージェンシーマイクロン エクスディメンション

プロール　ドラフト　ツイス

派手なオレンジをクリアブラックと青が引き締めており、全
てハードな雰囲気を漂わせるカラーリングだ。

MX-01　秘密侦察员

ダブルフェイス

「疾風は勁草を知る！」

彼がスポーツバイクに偽装すると、時速400キロを超える。地球で彼は、マイクロンの影響により良い面と悪い面二つの性格を持つ。いったい何を企んでいるのか？　彼の行動は予測不能だ。この二重人格のどちらが勝つのか、予言するのは非常に困難である。

パワー：	4.0	知　力：	6.0
スピード：	6.0	耐久力：	5.0
地　位：	5.0	勇　気：	8.0
火　力：	6.0	テクニック：	8.0

ビークルモードはスポーツバイク。ミラーが搭乗することができる。ブライトとシャドウでのふたり乗りも可能。

↑ロボットモードの肩と股関節は可動域が広い。両腕のミサイルはエボリューションによる発射ギミックあり。

アニメでは非常に重要な役どころとなったダブルフェイスだが、開発当初のテーマは単に「サイバトロンとデストロン両軍につくダブルスパイ的なバイクロボ」というものだった。だがドライバーのいないバイクは様にならないし、バイクのサイズを考えるとマイクロンをドライバーにするには2体合体にせざるを得ない。ならばサイバトロン／デストロンの変換は、その2体のマイクロンを頭部にして差し替えることで表現しよう。開発担当者によると、ダブルフェイスのギミックはこの順番で発想されたものだという。もちろん1987年頃に展開されたヘッドマスター（小型ロボが頭部になるTF）のことは念頭にあり、マークの変換もそれを参考にしたとのことである。

パートナーマイクロン
ブライト

パートナーマイクロン
シャドウ

←ブライトとシャドウはそれぞれ頭部にトランスフォーム。ブライトが合体すると胸元にサイバトロンマークが、シャドウが合体するとデストロンマークが現れる。なお、当初は白い方がブライト（サイバトロン）で、黒い方がシャドウ（デストロン）の予定だったが、諸般の事情により現在の形に落ち着いた。

パートナーマイクロン
ミラー

ブライトが上半身、シャドウが下半身になって誕生する合体マイクロン。股間のピンはシートの穴に刺して固定するためのもの。バイクに搭乗するため手足の可動範囲が広い。

MX-00　星帝

ユニクロン

「我はユニクロン、全世界の覇者である！」

ユニクロンは月の大きさほどもあり、千を超える武器と何もかもを飲み込んでしまう巨大な口を持った戦闘要塞である。彼の魂は常に満たされる事のない餓えと乾きで燃えている。彼の野望はいつの日か宇宙を支配し、全ての生命体を支配し操ることである。

パワー：∞	知　力：∞	スピード：∞	耐　久　力：∞
地　位：∞	勇　気：∞	火　力：∞	テクニック：∞

パートナーマイクロン

バ　グ

小型機械衛星ロ
ランスフォーム
る。サテライトモ
ドの砲塔は上下
動。アニメでは
こそしなかった
大量に出現して
バトロンとデス
ン両軍を苦しめた。

ユニクロンは、設定上パラレルワールドに当たるG1TFの世界で猛威を振るったキャラクター。1986年の『TF THE MOVIE』での初登場時には試作品が作られたが製品化には至らなかった。また1999年の『BWネオ』でも新たに試作品が作られたが、これも製品化には至らず、放映終了後にトイイベントで試作原型が公開されて大きな話題となった。

当初はこの『ネオ』版ユニクロンにマイクロンジョイントを付加する形での発売も検討されていた。しかしエボリューションギミックが不十分では『マイクロン伝説』最終商品に相応しくない、という判断から新規の原型が制作されることとなったのである。

開発担当者は過去のユニクロン試作品を超えるべくさまざまなギミックを盛り込んだ。また「大きさ」の表現も課題のひとつであった。ウルトラサイズ以上なのにも関わらずサウンドギミックが無いのは、そのぶんのコストをサイズ拡大に回すためである。マイクロンも球やピラミッド型、円錐や立方体といった幾何学図形的な形のパートナーを複数同梱する案もあったが、これもサイズ拡大のためバグ1体に絞られた。その甲斐あってロボットモードで実寸全高40cm超、細密なモールドがもたらすイメージではそれ以上に感じさせる、巨大なユニクロンが誕生したのである。

↑プラネットモード。周囲を取り巻くリングには24個のマイクロンジョイントがあり、本体中央のバグ専用ジョイントと側面ジョイントを合わせると計27体のマイクロンを合体させることができる。また上部のジャイアントクローを左右から押すと中央のマイクロンマウスが開閉する。

ユニクロンの全身に配されたギミック数々。ここではそれを上から順に紹介していこう。

- 頭部：頭頂部のスイッチを押すと目が数秒間点滅する。ちなみに頭部がやや大きめなのは『THE MOVIE』版を意識した、とのこと。
- 両肩：基部が回転するマルチマイクロンジョイントを搭載。ジョイントが中央にないマイクロンも合体させられる。
- 背：背部のジョイントにマイクロンを合体させるか、ジョイント上部の溝にスターセイバーなどの柄を差し込むことで、カオスブリンガーが発動。ゼンマイ音と共に胸パネルが開き、先端が3つに割れるミサイルが自動発射される。この際目も点滅する。
- 腰部：マイクロンを格納できるマイクロントラップ。
- 右手：軽く押し込むと点滅する。パンチやチョップでも点滅スイッチは入るが、元々はマイクロンを捕まえてエネルギーを吸い取っている様子をイメージしたものだという。
- 脛：マイクロントラップを両脛にも装備している。
- 脚側面：ジョイントにマイクロンを合体させ、スライドさせると3連ミサイルのプラネットストライクが発射される。スライドのスピードで、3連射か同時発射かをコントロールできる。
- 全身：『マイクロン伝説』中でも一二を争うほど関節可動箇所が多く、可動範囲も広い。各関節にはクリックが入っており、この大きさにも関わらずさまざまなポーズでの自立が可能だ。

各種限定版

プライム スーパーモード

『てれびくん』(小学館) 2003年8月号付録。同号の記事によれば、プライムが仲間のマイクロンのエネルギーで一時的にパワーアップした姿。アニメには登場しない。

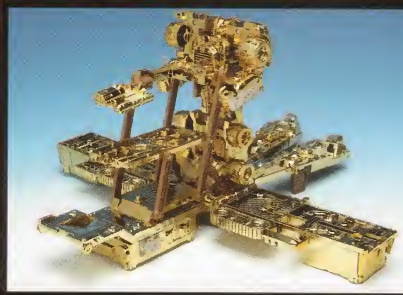
ロールプレイ版スターセイバー

2003年5月に実施された「エボリューションキャンペーン」のB賞で300名にプレゼントされた(ちなみにA賞は海外版ジェットファイヤー、C賞は海外版スペースマイクロン)。各種サウンドが鳴り、クリア成形の刃部分は開閉機能つき。海外では一般発売された商品でダークセイバー版も発売された。

金ぴかコンボイと金ぴかジェットファイヤーがリンクアップした、金ぴかジェットコンボイ！　この勇姿を目にすることができた幸運な人は……いるのだろうか？

金ぴかコンボイ(スーパーモード)

2003年8月に一部の玩具店・デパートで展開されたくじ引きの1等商品。文字通り全身に金メッキを施したMC-01コンボイスーパーモードである。ギミックやディテールは通常版と同じ。



↑コンボイとコンテナ基地モード。自動変形ギミックやエボリューションも含め、通常版にできることは全てできるようになっている……パーツがこすれてメッキが剥がれるのが恐くなければ、だが。

↑スーパーモード。合体時には通常版同様「コンボイ、スーパーモード！」と鳴る。

←パートナーマイクロンのプライムも金メッキ。同じ金メッキでもコロナプライム(P.55参照)とは多少趣が異なる。

↑ビークルモード。タイヤまで金メッキされているが外線信号の関係上窓はクリアーのままである。

金ぴかジェットファイヤー

2003年12月に一部の玩具店などで展開されたくじ引きの1等商品。MC-09ジェットファイヤーの全身を金メッキしたもので、サウンドも含めギミックやディテールは通常版と変わらない。

→ロボットモード及びビークルモード。黄金のスペースシャトルに変形する。
←パートナーマイクロンであるソナーも全身金メッキ。黄金の月面車に変形。

カージ

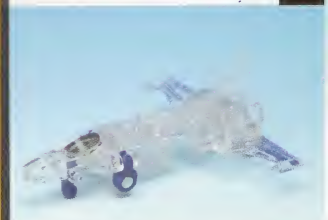
アニメ第43話に登場したスージをSTDコンボイの色替再現したアイテム。テレガジン（講談社）2003年号のスペシャル誌上オーで先着5000名に販売されギミックなどはSTDコンと変わりは無い。

パートナーマイクロン　スウィープ

クリスタルコンボイ

アニメ第39話のスパークを解き放ったコンボイの姿をクリア成形で表現した、STDコンボイのカラーバリエーション版。『テレビマガジン』（講談社）2003年10月号のスペシャル誌上オーダーで先着5000名に販売された。

パートナーマイクロン　スパークサージ



ブラックガトロン

色系の成形色と塗装で彩たメガトロンのブラック版。『テレビマガジン』社）2003年6月号懸賞賞当選人数は100名。一部店実施されたくじ引きの1等にもなっている。

パートナーマイクロン　バレル（ブラック）

とくせいウルトラマグナス

成形色の赤の部分をスカイブルーに変更したウルトラマグナスのカラーバリエーション版。『テレビマガジン』（講談社）2003年10月号懸賞賞品で100名にプレゼントされた。ギミックなどは通常版と同じ。

USAエディション
TRANSFORMERS ARMADA

USAエディションとは、海外版TF商品のパッケージに一部シールなどを貼り、販路限定で国内販売される商品カテゴリーである。TFの複数のシリーズのものがラインナップに入っているが、ここでは『マイクロン伝説』の海外版である『アルマダ』の商品を紹介しよう。

ライノックス

『ビーストウォーズ（BW）』のメタルスライノックスにマイクロンジョイントを付加し、カラーリングを変えたアイテム。メカサイに変形するサイバトロン戦士。マイクロンで発動するギミックは無い。一応、1カットだけアニメ最終話に登場している。ジャスコ限定発売。

パートナーマイクロン アーマーハイド

↓雪上車に変形する。転がし走行で前面の爪が開閉。

テラザウラー

『BW』のメタルステラザウラーにマイクロンジョイントを付加し、カラーリングを変えたアイテム。メカプテラノドンに変形するデストロン兵士。マイクロンを合体させることはできるが、それによって発動するギミックは無い。ジャスコ限定発売。

パートナーマイクロン アイアンハイド

↓バギーに変形する。転がし走行で機銃が左右に動く。

スカイワープ

スタースクリームの頭部、尾翼、機首を新造パーツに変え、黒と紫のカラーで彩ったデストロン兵士。宇宙戦闘機に変形するパートナーマイクロンも完全新作。サウンドやエボリューションなど各種ギミックはスタースクリームに準ずる。ビークルモードはジェット戦闘機。トイザらス限定発売。

パートナーマイクロン サンダークラッシュ

エアラザー

『BW』のメタルスエアラザーのカラーリングを変え、マイクロンジョイントを付加したサイバトロン戦士。メカハヤブサに変形。元々は女性キャラだったのでバストが造形されている。なぜかボディの一部にデストロンマークがモールドされている。マイクロンで発動するギミックは無し。トイザらス限定発売。

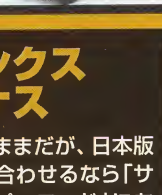
パートナーマイクロン ナイトスクリーム

↓スポーツカーに変形する。ストリートスピードのニトロと同型、同ギミック。

ーター

BW』のメタルスチータス
マイクロンジョイントを加
別カラーで彩ったサイバ
ン戦士。メカチーターに
。マイクロンで発動する
ミックは無い。トイザら
ドット・コムジャパン限定
。

ートナーマイクロン
フジャンパー



↓4WDに変形。
転がし走行連動
ギミックあり。

プレダコン

『BW』のメタルスメガトロンを別カラーで成型・塗装しマイクロンジョイントを付加したデストロン兵士。マイクロンで発動するギミックは無い。パートナーマイクロンは2体付属で、どちらもストリートスピードの別カラー版。トイザらス・ドット・コムジャパン限定発売。

パートナー
マイクロン
スキッズ

パートナーマイクロン
サイドバーン

ワーリンクス
イクロナス

は海外版のままだが、日本版
名パターンに合わせるなら「サ
ストームスーパーモード」にあ
TF。カラーが緑系に変えられ
る。ギミックなどはサンドスト
と同じ。ラオックス限定発売。

ートナーマイクロン
ワーリンクスクランプルゾーン

↓日本版式
なら「スパ
ークキャノ
ン」に相当
する。

パワーリンクス
スラスト

日本版式に言えば「スラストスーパーモード」に相当する、マイクロンの力でパワーアップしたという設定のTF。カラーリングが茶色に変更されている。ギミックは通常版スラストと同じ。ラオックス限定発売。

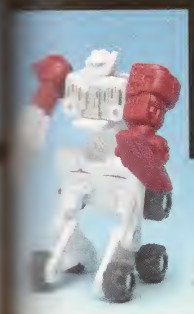
パートナーマイクロン
パワーリンクスインフェルノ

↓日本版式に
言えば「スパ
ークサンダ
ー」に当たる。

ワーリンクス
ェットファイヤー

日本版式に言えば「ジェットファ
ースーパーモード」に当たるTF。
版の白＋赤から、白＋青のカラ
ングに変更。ジェットコンボイ
リンクアップ含め、ギミックは
。トイザらス限定発売。

ートナーマイクロン
ワーリンクスコメッター



↓日本版式に言
えば「スパーク
ソナー」に相当。

パワーリンクス
スラスト（赤）

G1スラスト風のくすんだ赤のスラスト。パワーリンクススラストの試作カラー版で、米国では発売にならなかったタイプを、トイカード加盟店で限定発売したもの。USAエディションの名に反して（？）日本限定。

パートナーマイクロン
パワーリンクスインフェルノ

↓スラストの成形
色に合わせカラー
が変更に。

ストリートアクションマイクロン アニメカラー（CD版）

テレビアニメOP「TRANSFORMAER-Dream Again」CD初回限定付録。成形色が異なり、丸い目が書き込まれている。

バンブル

ウイーリー

アーシー

バンク

ランドミリターリーマイクロン アルティメットエディション

1月にトイザらス各店で『マイクロン伝説』商品ひとつにどれか1体、3月にはコンボイスーパーモードひとつに1体、5月にはハローマック各店でコンボイスーパーモードかメガトロンひとつに3体セットで配布された。

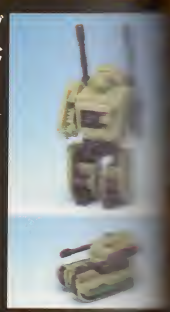
ショット

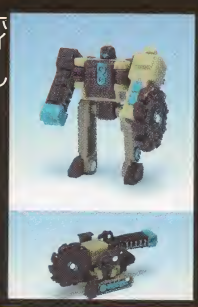
ボム

クラック

デストラクションマイクロン アンダーグローヴエディション

1月にイトーヨーカドー各店でコンボイスーパーモードひとつにつきどれか1体の形で配布された。『マイクロン伝説』商品ならどれでも貰えた店舗もあった模様。配布当初はエディション名は未設定だった。


ダスター


ホイール

クラッシュ

エアディフェンスマイクロン アニメカラー（CD版）

アニメED「Never Ending Road」CD初回限定付録。成形色はアニメの発光状態をイメージしたクリアブルー。

↑スターセイバー

マッハ　ジェッター　シャトラー

ストリートスピードマイクロン オーバードライブエディション

1～2月の「第17回次世代ワールドホビーフェア」で配布された。4月にはイトーヨーカドー各店で『マイクロン伝説』商品ひとつにつきどれか1体配布。最初にエディション名が付いたマイクロン。

ニトロ

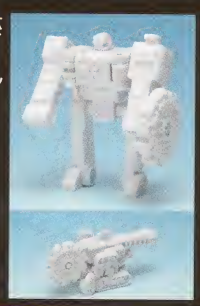
オート

ジーク

デストラクションマイクロン ホワイトマイクロン

4月にTFステーション（TFの強化販売店）各店で限定発売。セットではなく1体ずつのパッケージで販売された。ゴールデンウィークのイベントとしてペイント大会に使用した店舗もある。

ダスター


ホイール

クラッシュ

レースマイクロン ロードアサルトエディション

8月にイトーヨーカドー各店でジェットファイヤーかショックウェーブを買うとひとつにつきどれか1体配布。海外では一般商品として販売された（チーム名のみ変更でキャラ的には同一人物扱い）。

コスモテクター

インディー　ドリフト　スピン

ランドミリタリーマイクロン ナイトアタックエディション

4月にトイザらス各店で『マイクロン伝説』商品を買うとひとつにつきどれか1体が配布された。海外ではランドミリタリーマイクロンとは別名のキャラクターによる、新チームとして一般発売されている。

ショット

ボム

クラック

デストラクションマイクロン スペースギャラクシーエディション

5月にジャスコ・イオン各店でコンボイスーパーモードの箱内にどれかひとつが封入される形で配布。1種類の高額商品に3種ランダム封入だったためコンプリートのつらいエディションだった。

ダスター

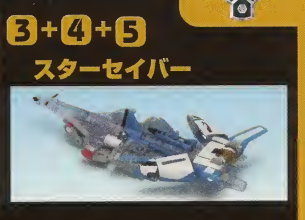
ホイール

クラッシュ

※現在全て配布は終了しています。CD版は店頭に残っている場合は入手可能です。

イクロンブースター Ver.0

TFステーション限定発売の、ブラインドボックスに1体ずつ入ったくじ形式の商品。エアディフェンス3体とレース3体はメタリック仕様となっているが、実際にはややパールがかって見えるぐらいの感じである。



VD初回限定特典マイクロン

『TFマイクロン伝説』DVDの初回特典として同梱されるマイクロン。同じく初回特典の描き下ろしカラーコミック"LINKAGE"（作：市川[illegible]文氏）で活躍する。このコミックはアニメ版とリンクした内容のサイドストーリー。なお、それぞれのマイクロンは通常版とは別のキャラクターとして新たにチーム名や名前、性格などが設定されている。

トリートスピードマイクロン ーパースタントチーム

3体セットでVol.1に同梱。コミックの主役となるレッドライン達のチームである。

レッドライン　フラットアウト　サーボ

ースマイクロン ピードチェイサーチーム

左からVOL.2、3、4に同梱。マイクロンを争いに巻き込むべく暗躍する謎のチーム。

トップギア　ミッドシップ　テイルスライド

←3体合体モードは超音速追跡ジェット・マグナウィング。盾として使うことも可能。

エアミリタリーマイクロン ソニックアサルトチーム

左からVol.5、6、7に同梱。女性マイクロンのチームである。ウエポンモードあり。

ファルシア　コンバスタ　トゥワール

シーマイクロン アクアレイダーチーム

左からVol.8、9、10に同梱。ミリタリー系の渋いカラーリングだ。発射ギミックあり。

フリーブート　ビルジ　サンバーン

エマージェンシーマイクロン ハザードチーム

左からVol.11、12、13に同梱予定（2004年1月現在12・13は未発売）。ウエポンモードあり。

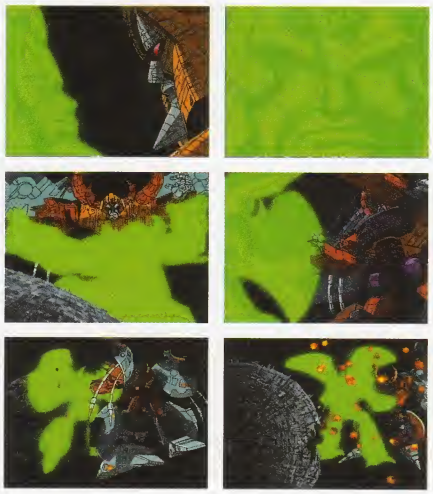
キングボルト　インパルサー　クェンチ

超ロボット生命体トランスフォーマー マイクロン伝説 YEAR BOOK 2003

発売記念スペシャルプレゼント！

光のユニクロン 10名様！

アニメ第50話、ユニクロンの猛威を治めるべく無数のマイクロンが合体した「光のユニクロン」を再現したスペシャルカラー！
その他、ここでしか手に入らないスペシャルカラー・マイクロンなど、計**145**名様に大プレゼント！



特製「光のユニクロン」
……**10**名様

直輸入
「TRANSFORMERS ENERGON」玩具
……**15**名様

トランスフォーマー翻訳コミックス
……**20**名様

スペシャルカラー・マイクロン
……**100**名様

※写真は試作品です。実際の賞品とは異なる場合があります。

応募方法

アンケートはがきに、プレゼント対象誌のカバーに付いている応募券を1枚貼り付けて、下記のあて先まで応募してください。アンケートはがきを紛失された方は、官製はがきに応募券を貼り、住所、氏名、希望のプレゼントを明記のうえ、ご応募ください。

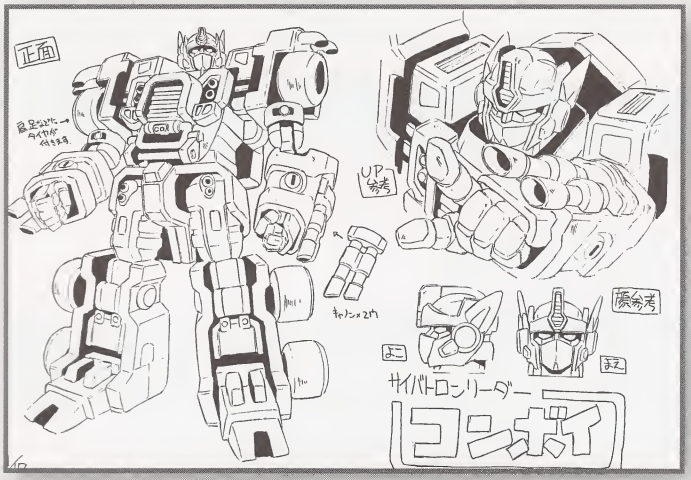
〒160-0003　東京都新宿区本塩町7-26
ジャイブ株式会社　マイクロン伝説 YEAR BOOK プレゼント係
応募締め切り：2004年5月31日消印有効

- プレゼントの内容は小社にて選ばせていただきます。ご了承ください。
- 「光のユニクロン」は制作時間の関係上、発送が遅れる場合がございます。
- 当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

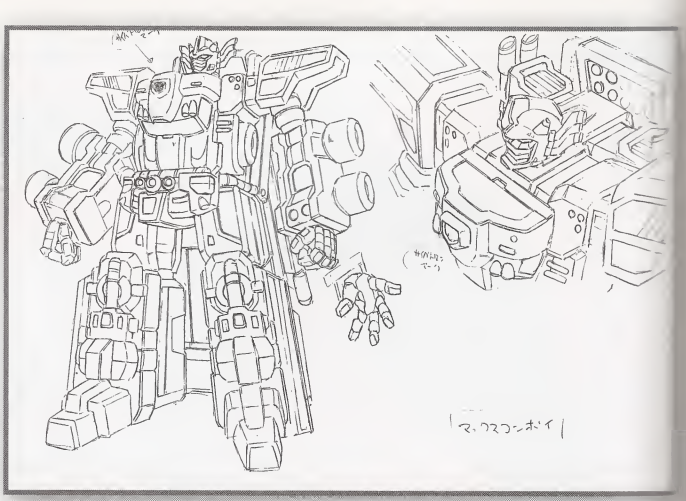
アニメーション設定ギャラリー

『マイクロン伝説』のアニメーション制作は、
『エクスドライバー』『パチスロ貴族 銀』などを手がけた
アクタスが担当することとなった。
『マイクロン伝説』制作用に描かれた設定画の一部をお見せしよう。
なお、設定画の作成は、以下のスタッフの方々の手によるものである。

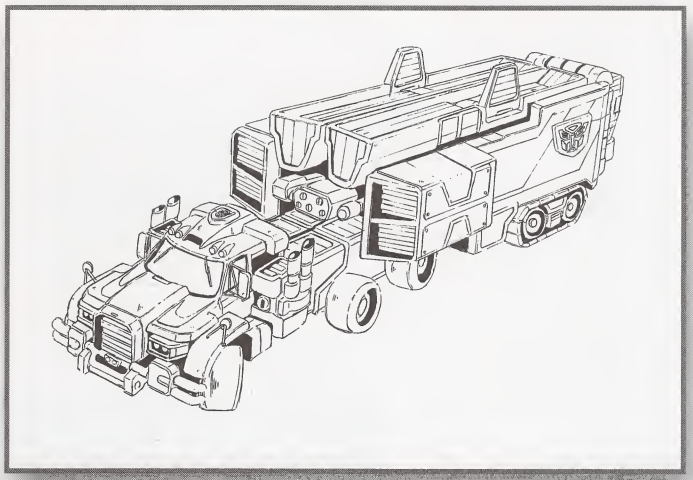
阿部宗孝
小川　浩
小倉信也
おもてじまじろう
佐野隆史
永田正美
福島秀樹
村田護郎
やまだたかひろ



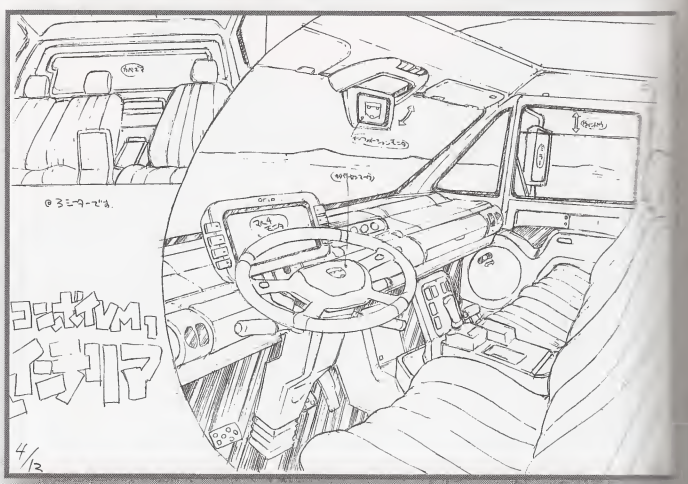
コンボイ ロボットモード



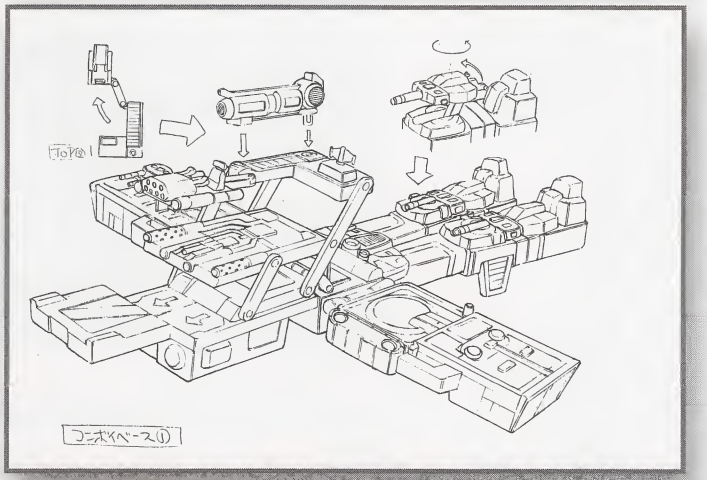
コンボイ スーパーモード



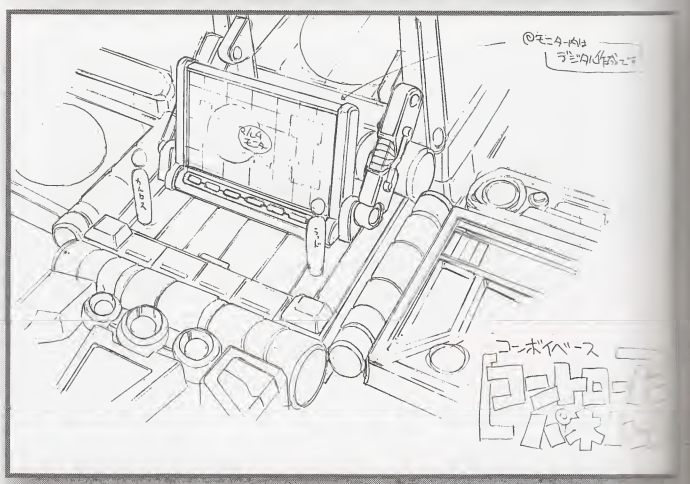
コンボイ ビークルモード



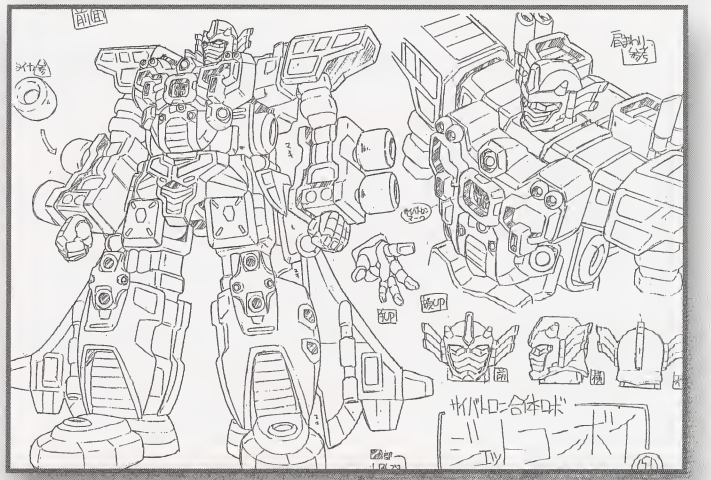
ビークルモード インテリア



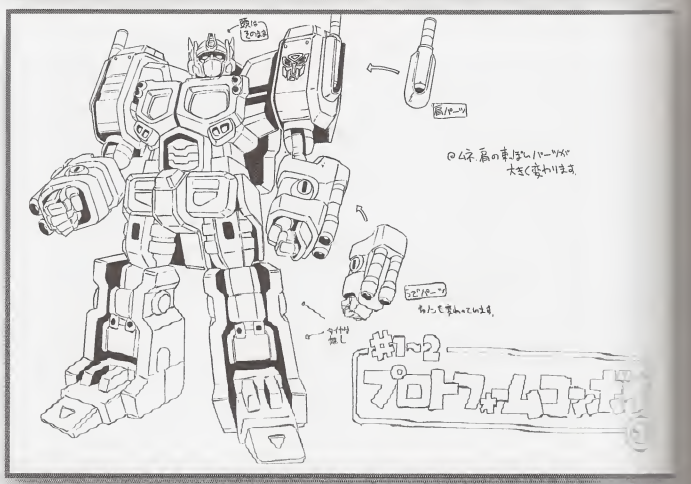
コンボイ 基地モード



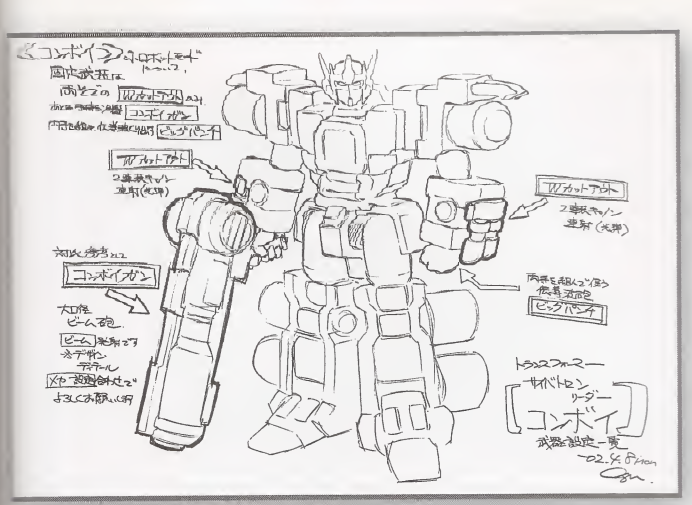
基地モード コントロールパネル



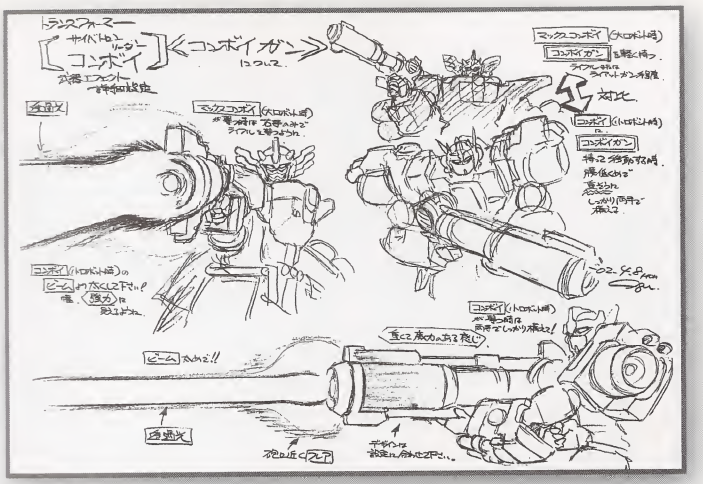
ジェットコンボイ



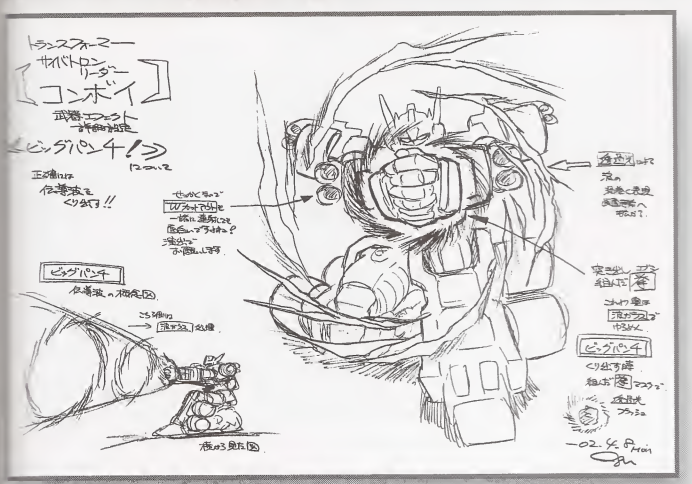
コンボイ セイバートロンモード



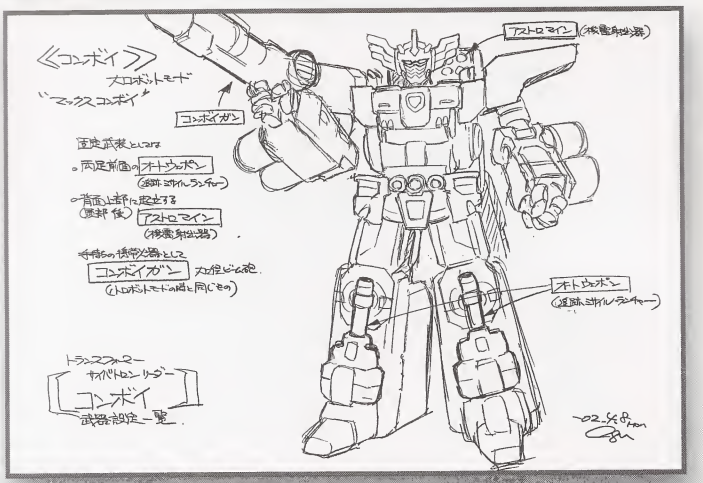
ロボットモード 武器設定一覧



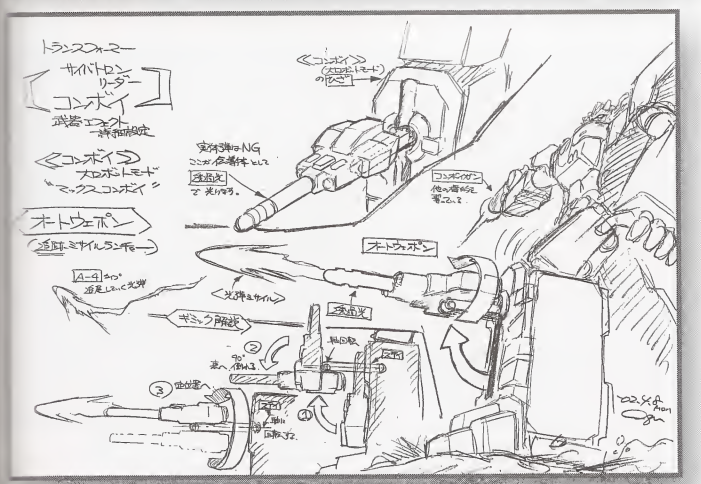
コンボイガン



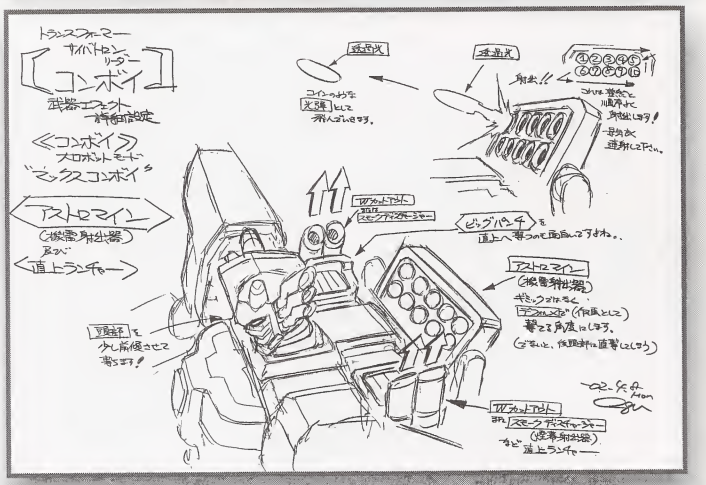
ビッグパンチ



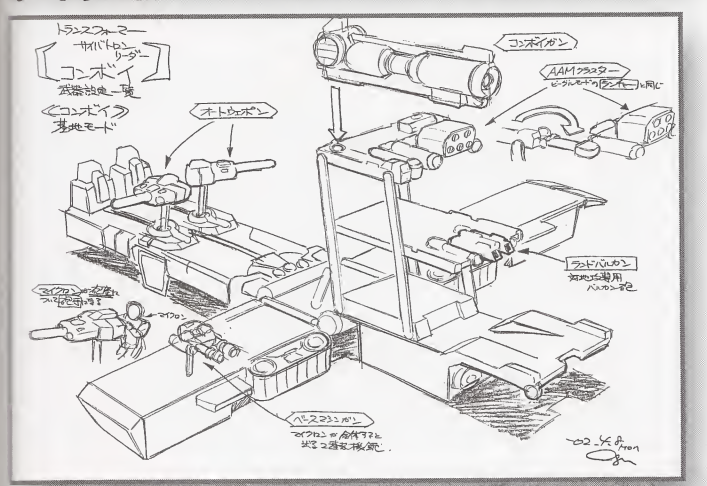
スーパーモード 武器設定一覧



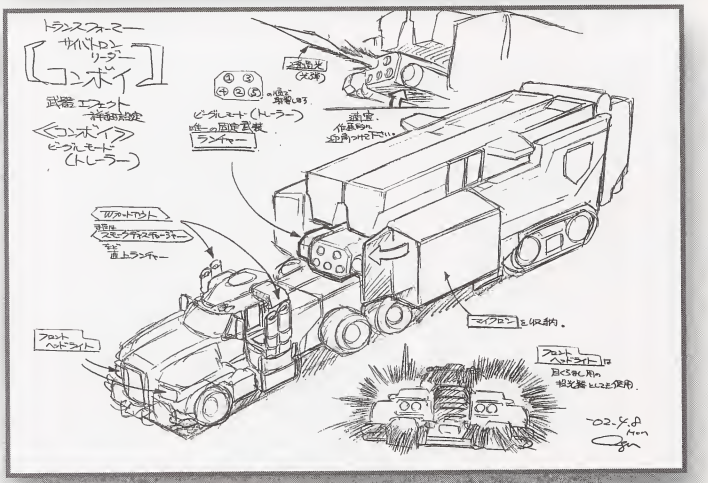
オートウェポン



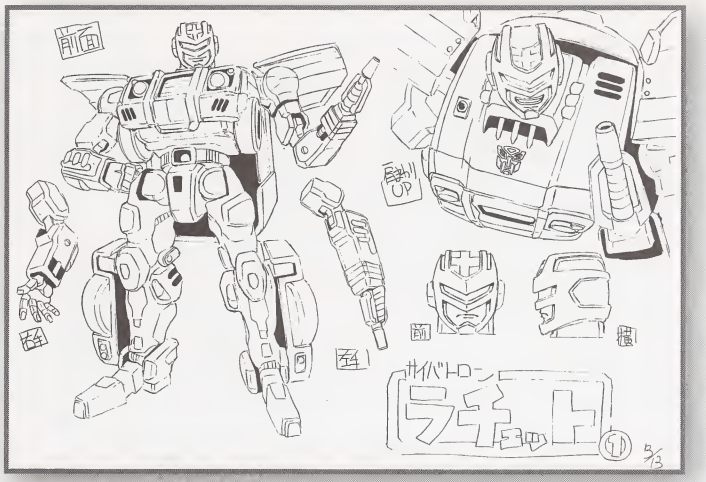
アストロマイン



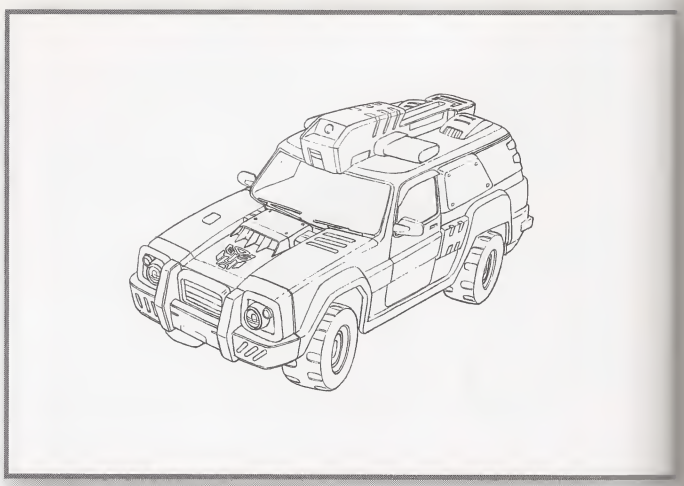
基地モード 武器設定一覧



ビークルモード 武器設定一覧

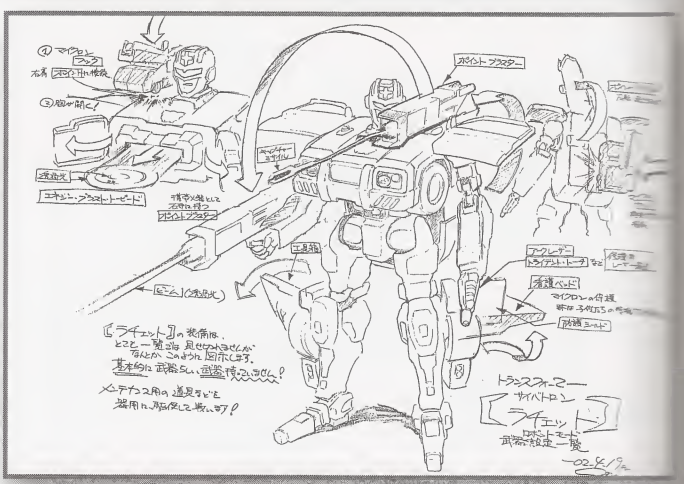


ラチェット ロボットモード

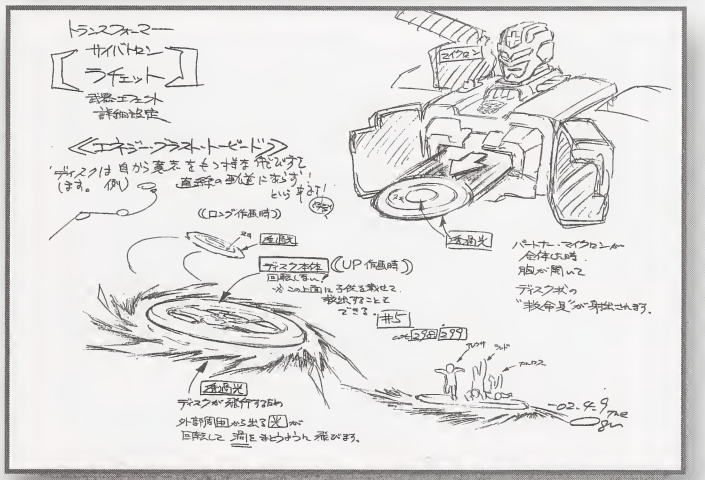


ラチェット ビークルモード

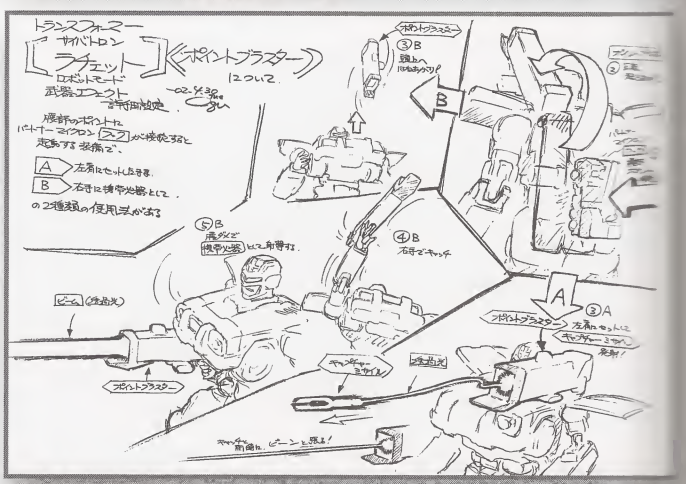
ラチェット セイバートロンモード



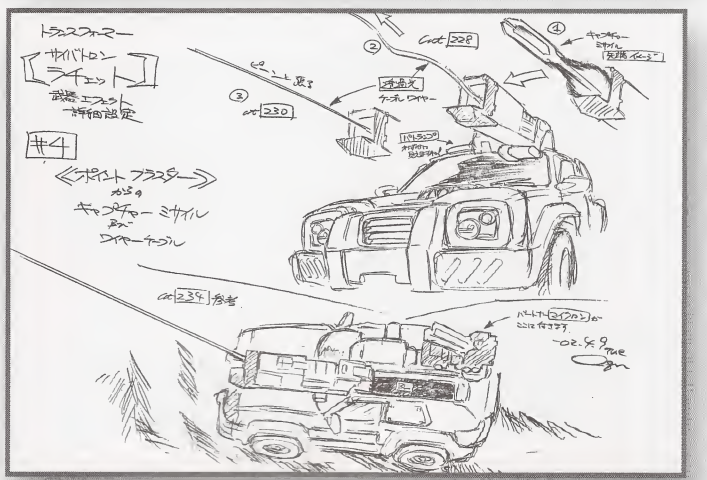
ロボットモード 武器設定一覧



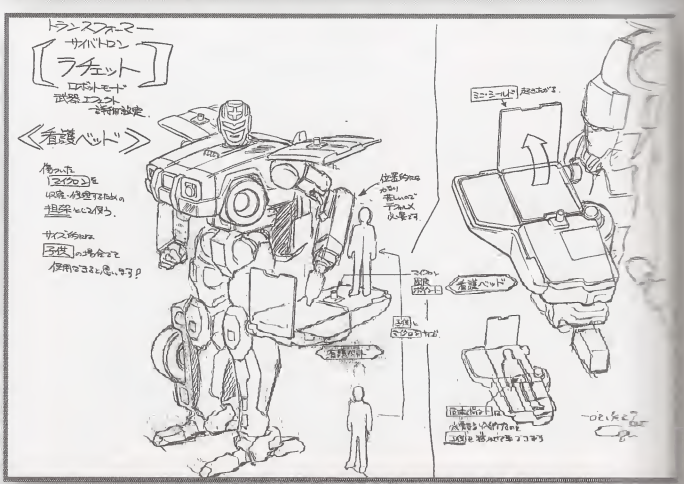
エナジーブラスト・トーピドー



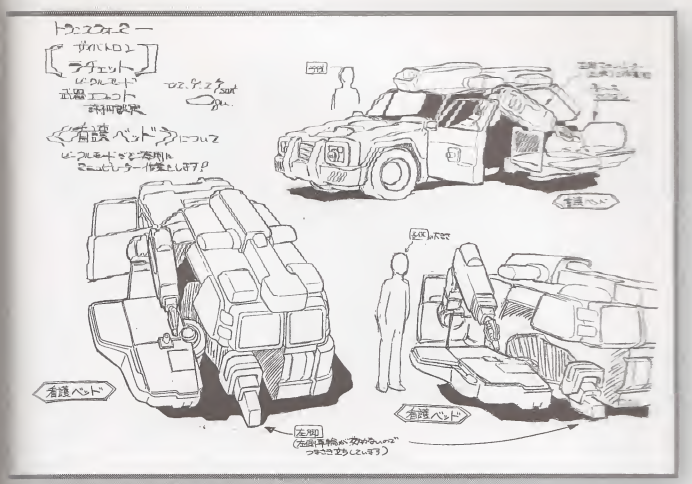
ポイントブラスター



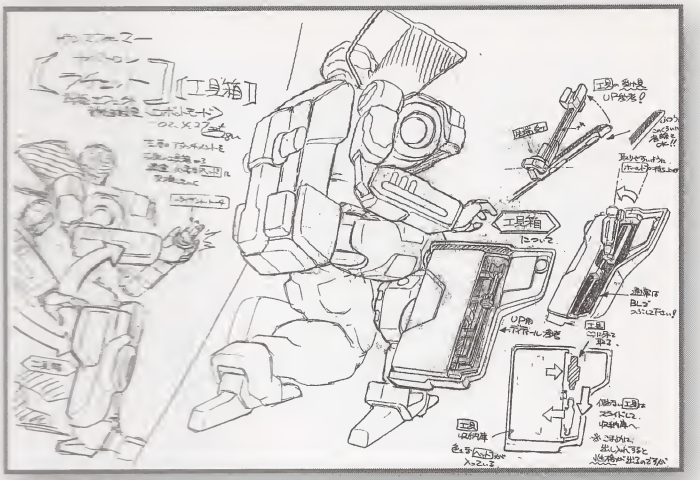
キャプチャーミサイル



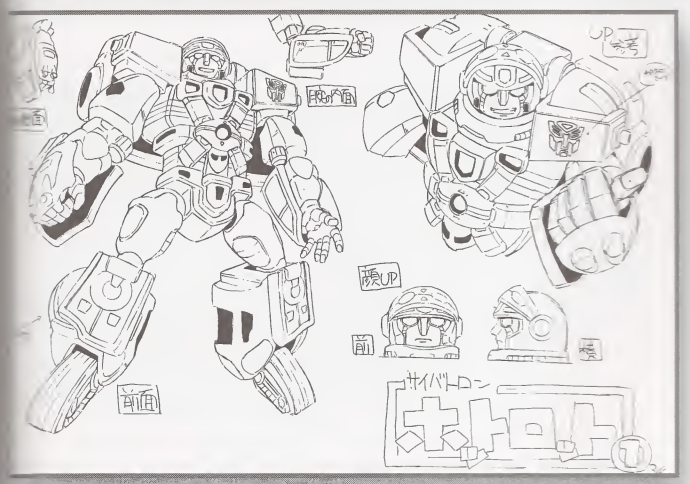
リペアベッド



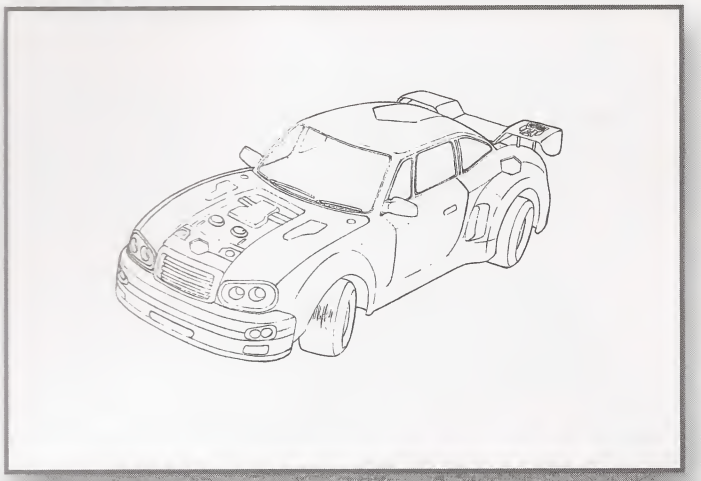
リペアベッド ビークルモード



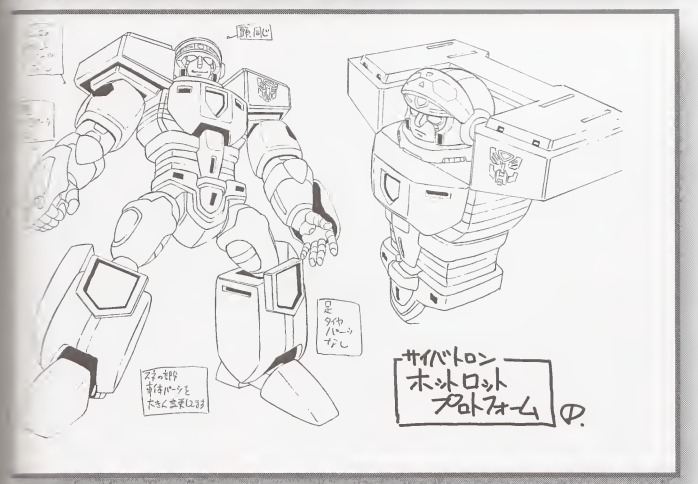
工具コンテナ



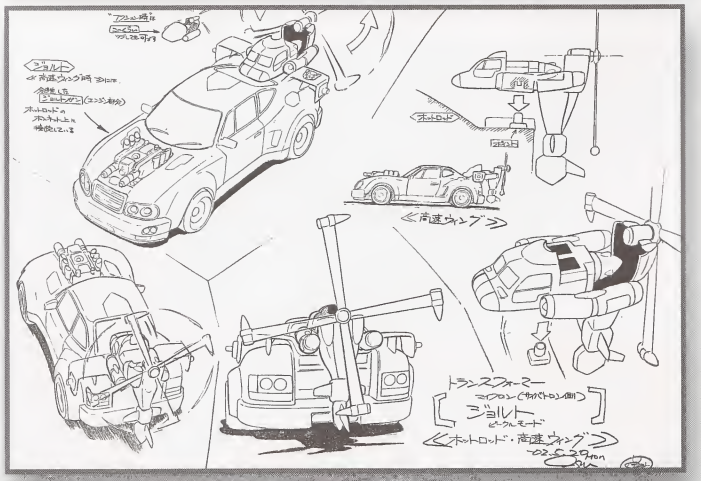
ホットロッド ロボットモード



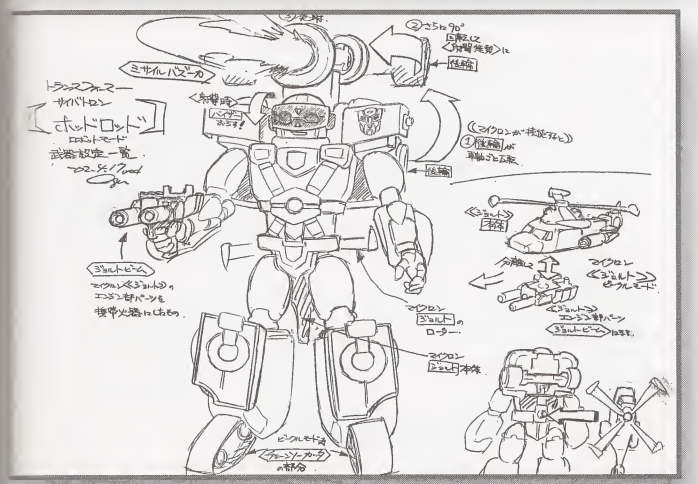
ホットロッド ビークルモード



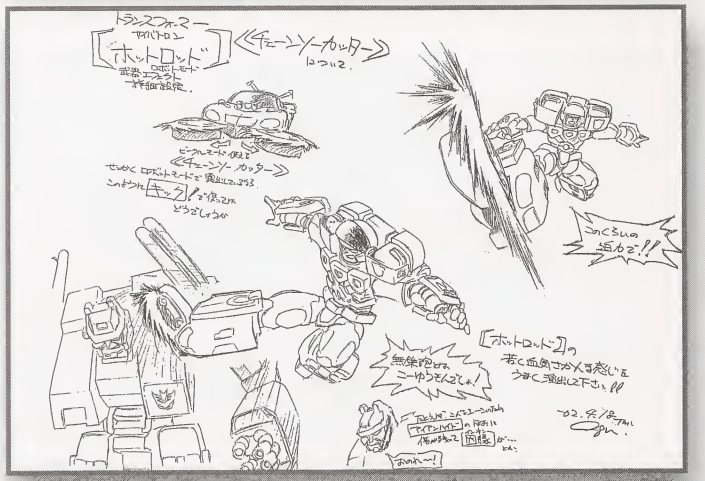
ホットロッド セイバートロンモード



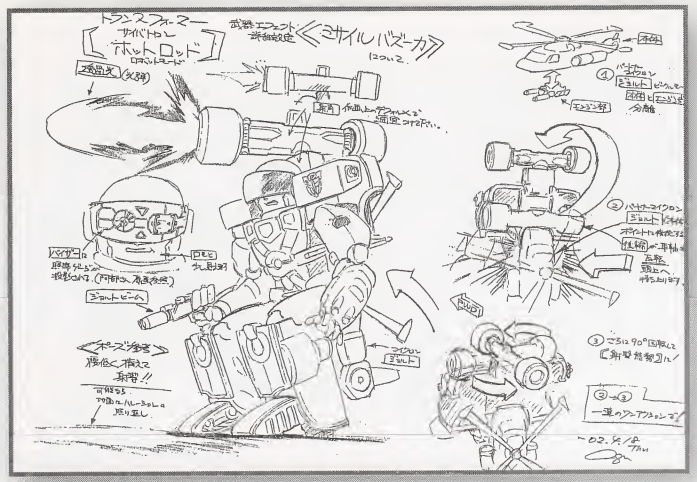
ホットロッド 高速移動モード



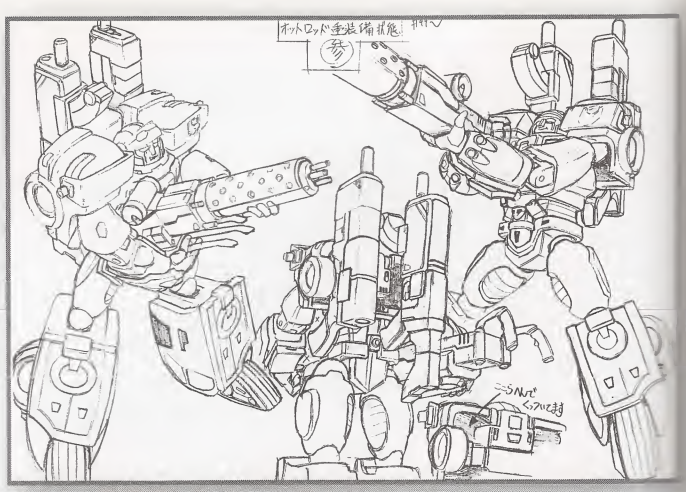
ロボットモード 武器設定一覧



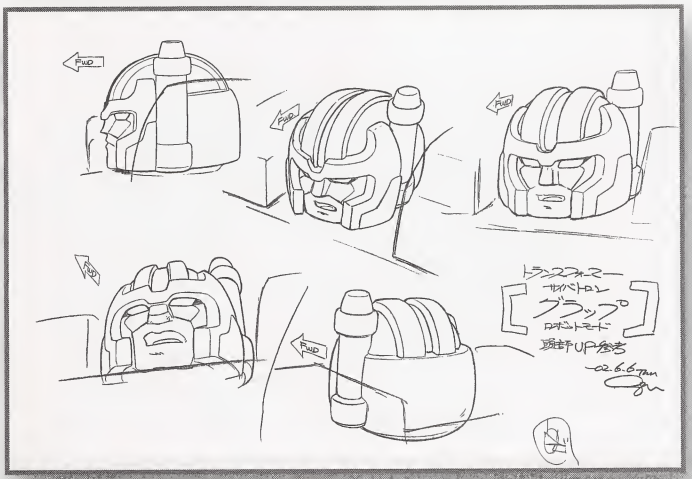
チェーンソーカッター



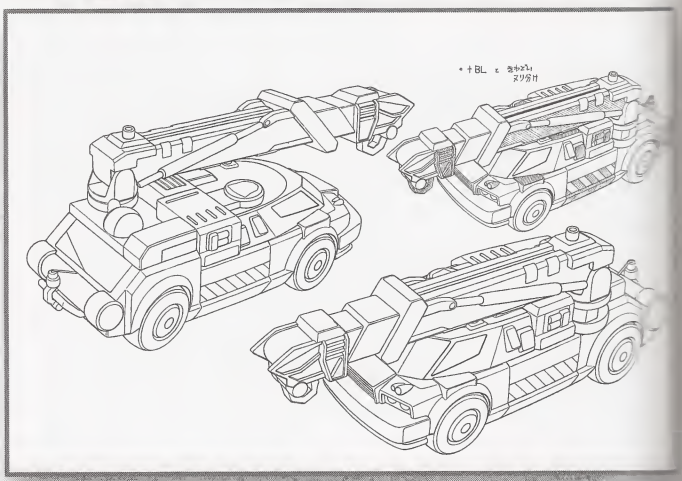
ジャイアントバズーカ



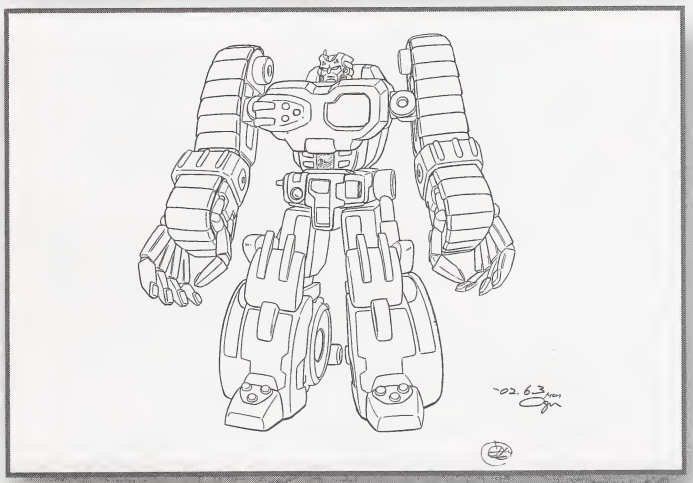
#44　重武装したホットロッド



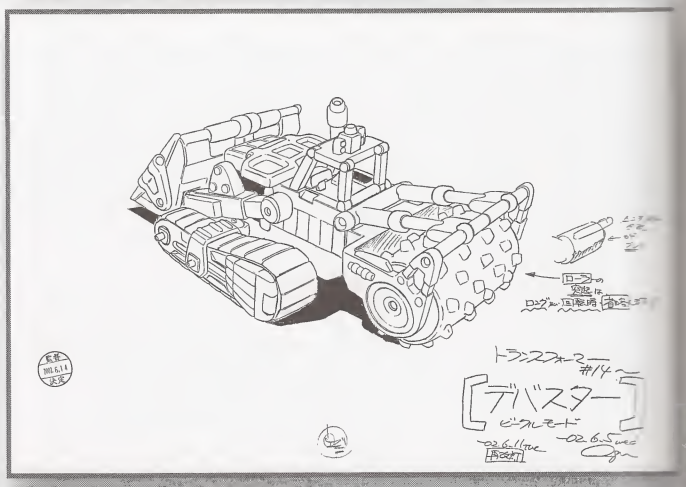
グラップ ロボットモード頭部



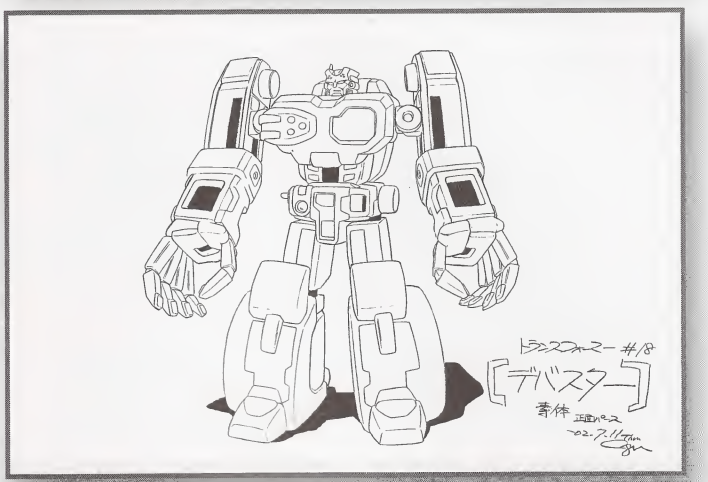
グラップ ビークルモード



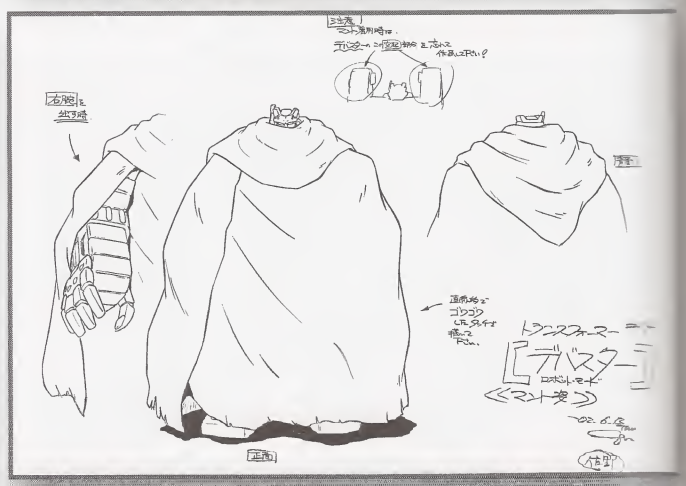
デバスター ロボットモード



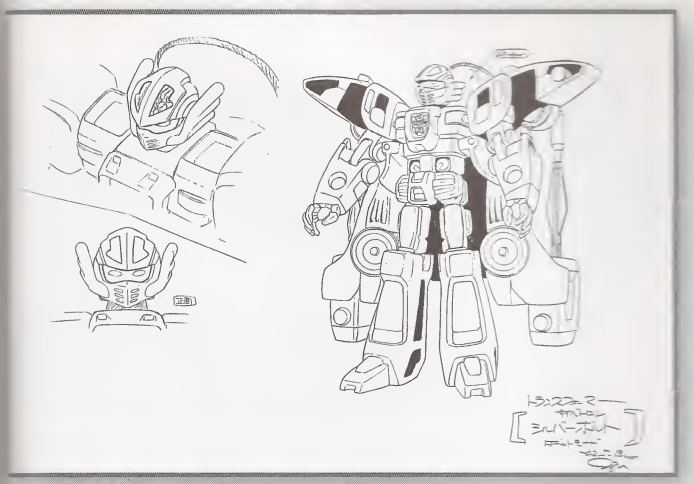
デバスター ビークルモード



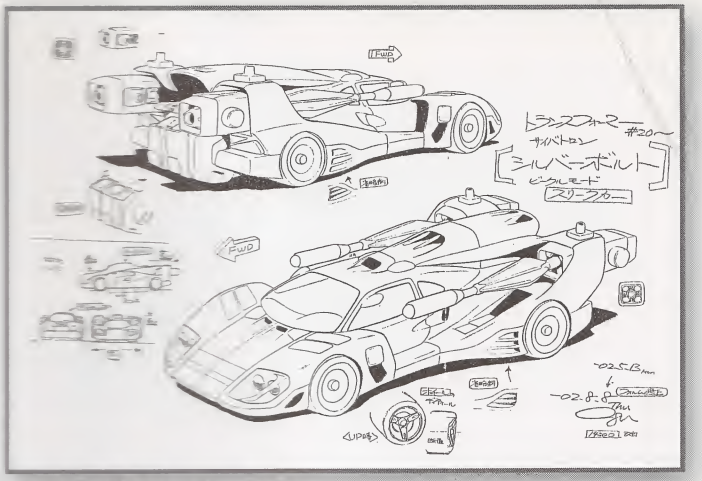
デバスター セイバートロンモード



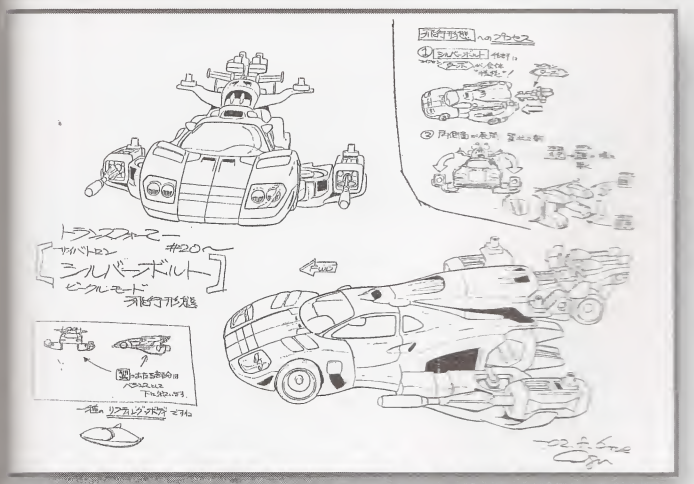
#14　マント姿のデバスター



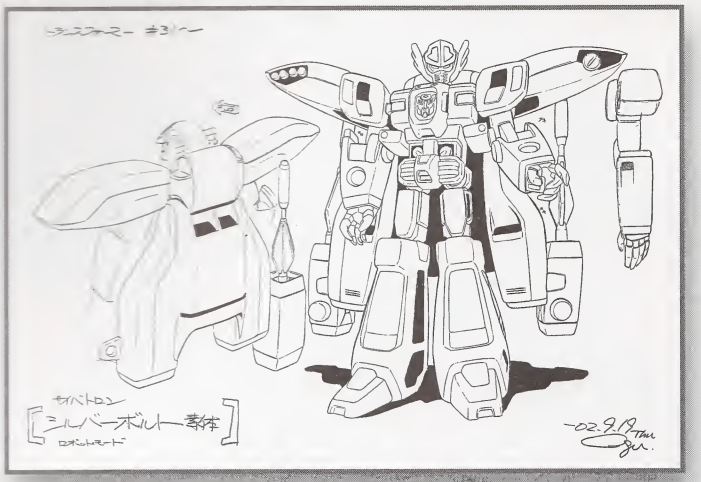
シルバーボルト ロボットモード



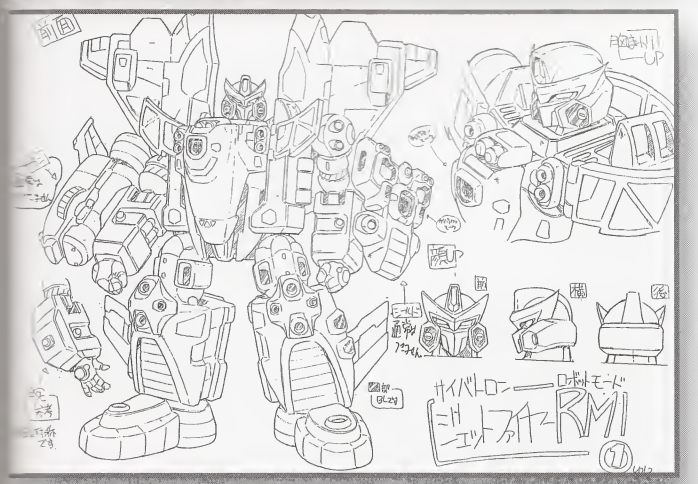
シルバーボルト ビークルモード



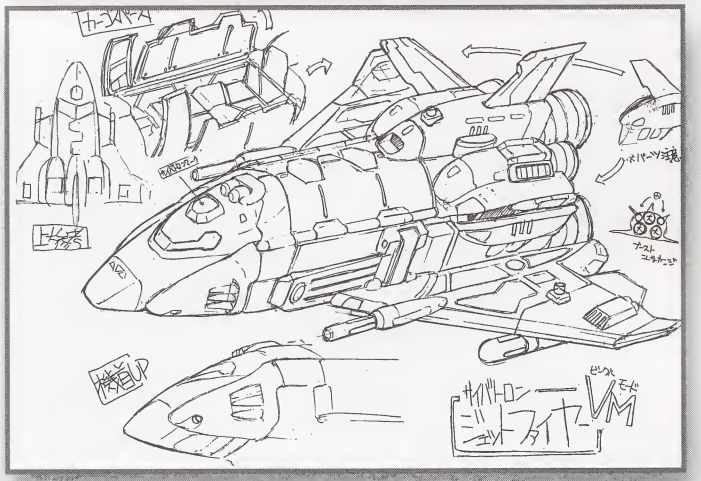
シルバーボルト フライングモード



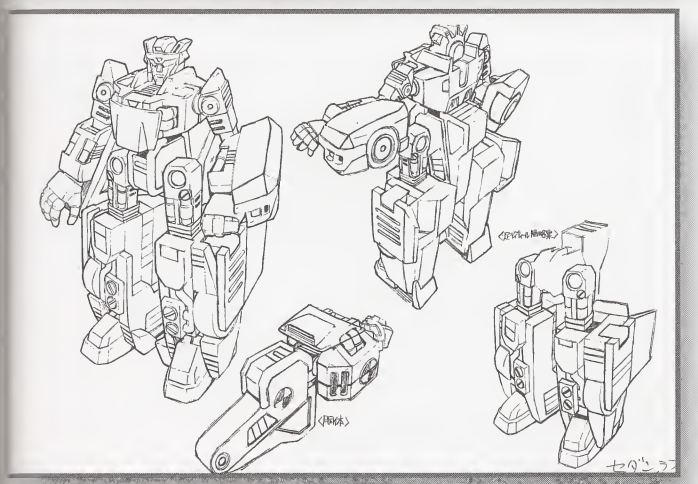
シルバーボルト セイバートロンモード



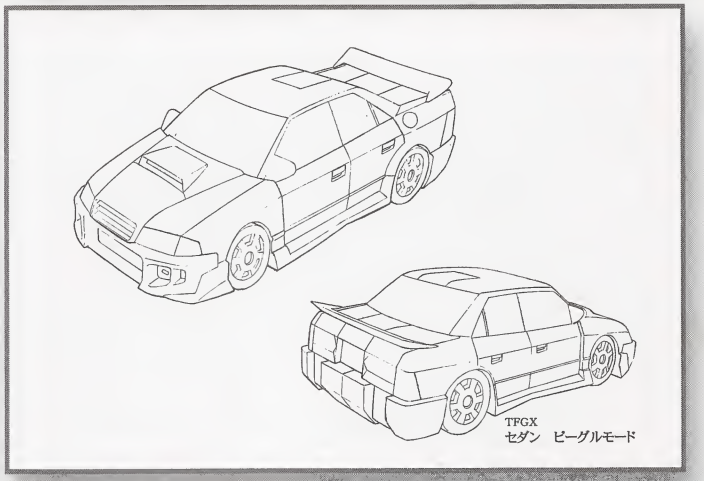
ジェットファイヤー ロボットモード



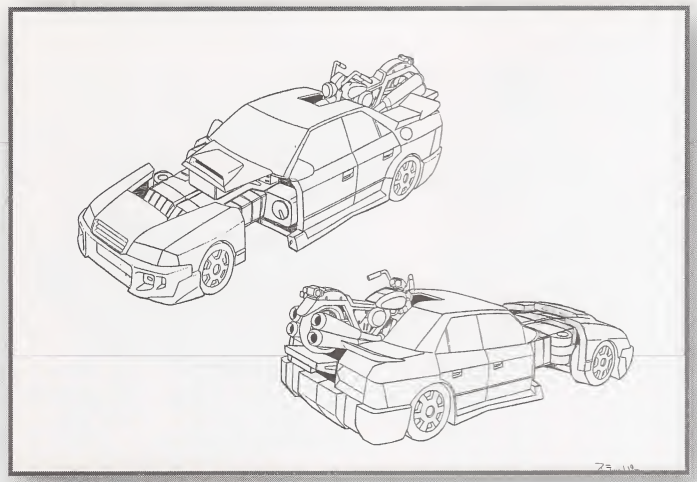
ジェットファイヤー ビークルモード



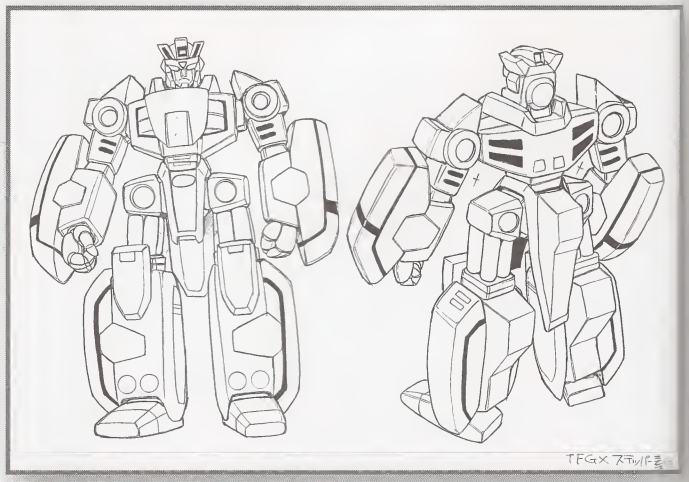
ステッパー ロボットモード



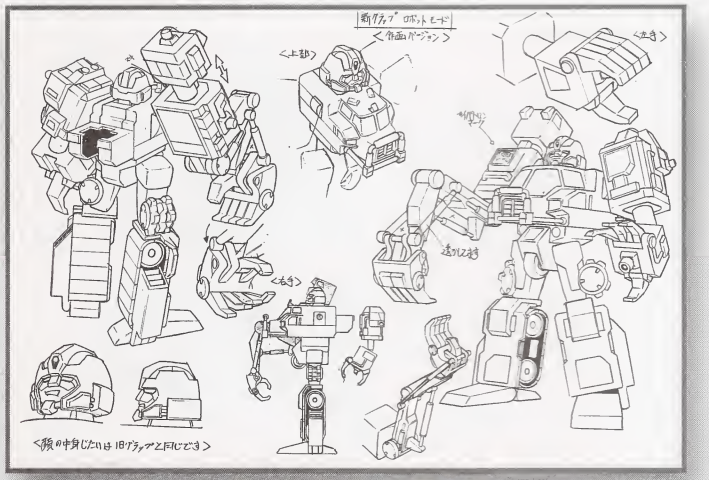
ステッパー ビークルモード



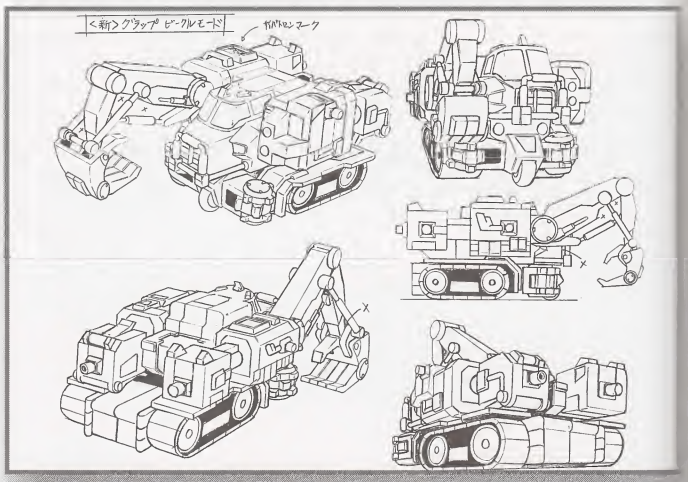
ステッパー 高速走行モード



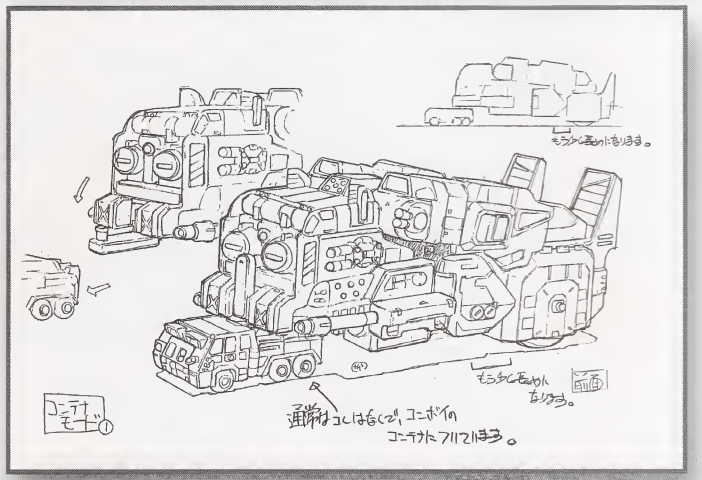
ステッパー セイバートロンモード



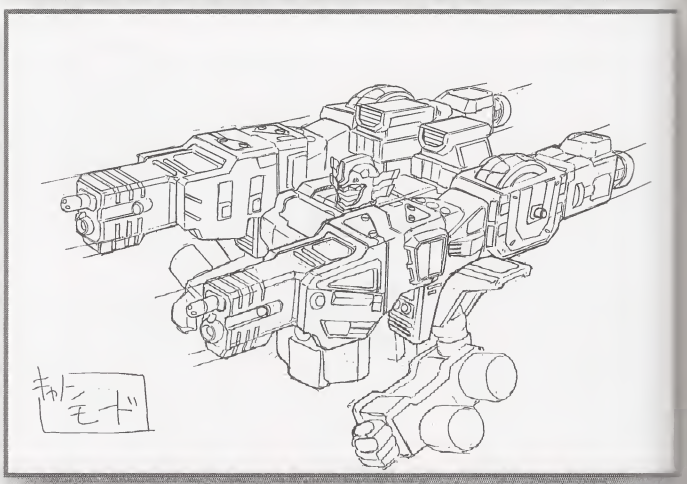
グラップ・スーパーモード ロボットモード



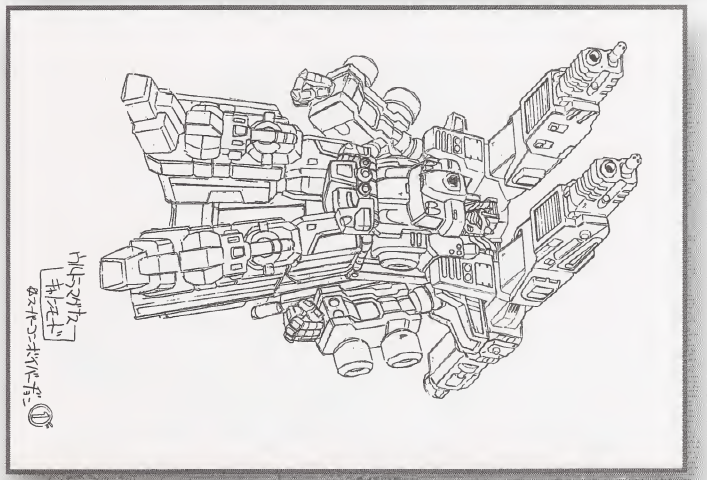
グラップ・スーパーモード ビークルモード



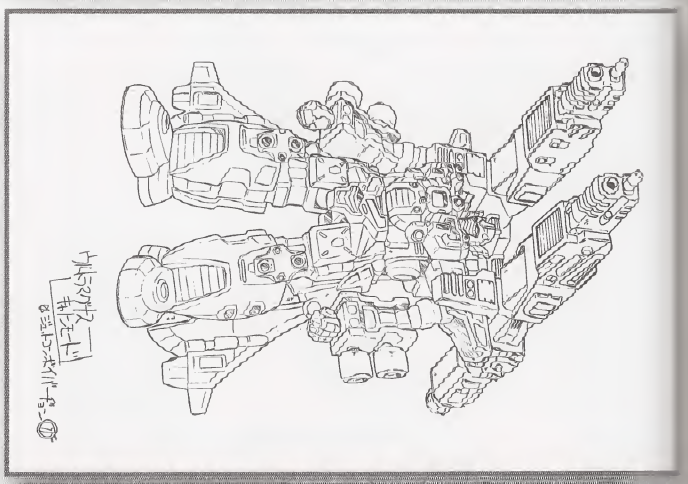
ウルトラマグナス ビークルモード



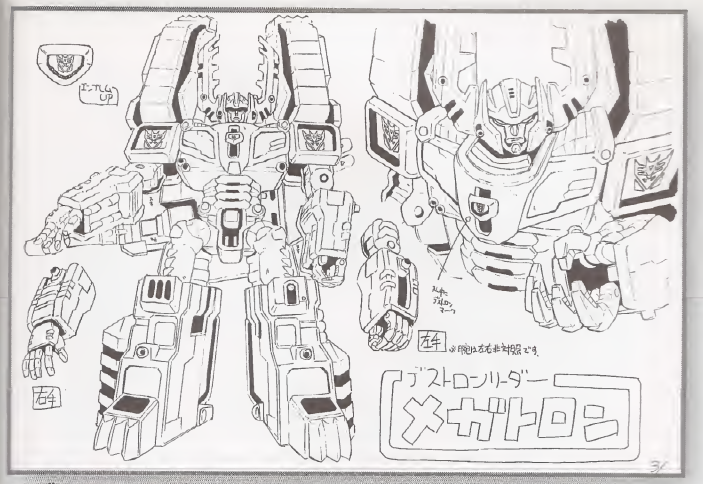
ウルトラマグナス キャノンモード



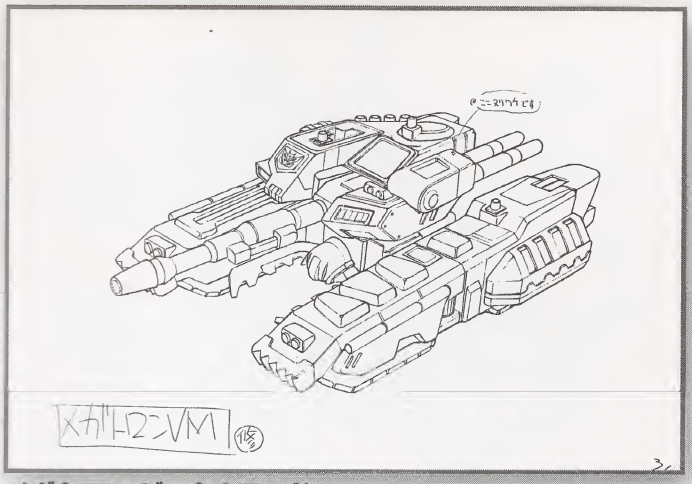
マグナコンボイ



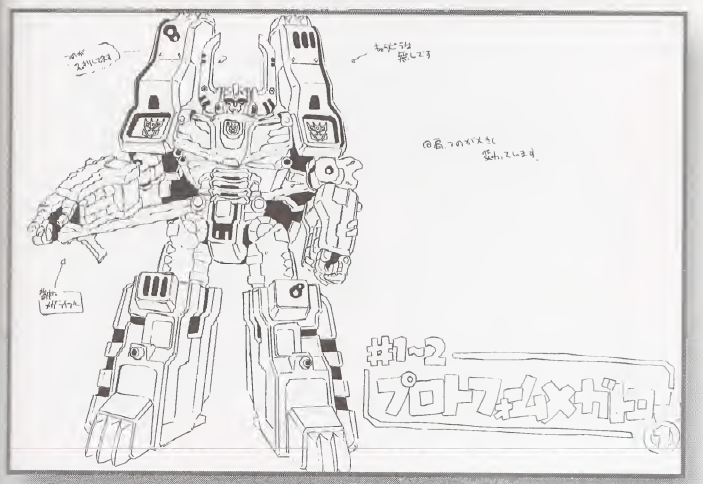
マグナジェットコンボイ



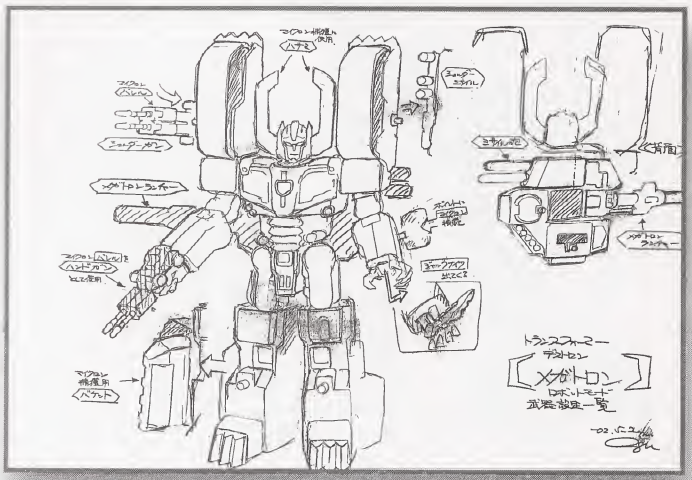
メガトロン ロボットモード



メガトロン ビークルモード

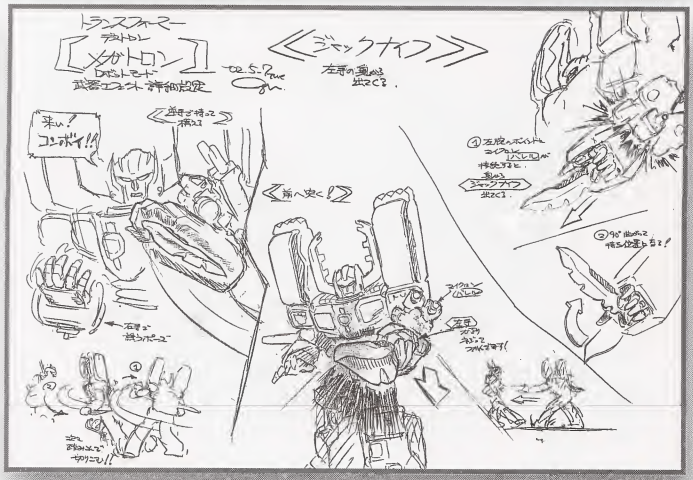


メガトロン セイバートロンモード

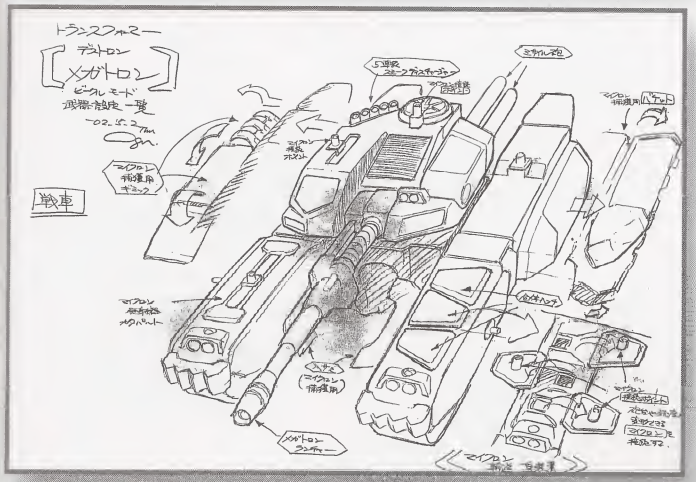


ロボットモード 武器設定一覧

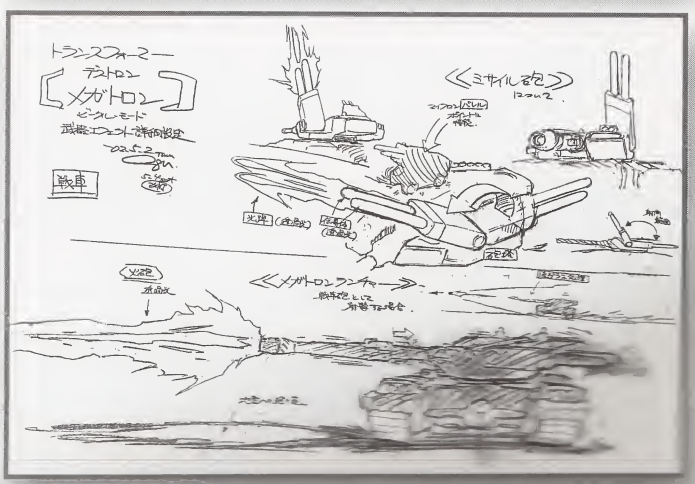
メガトロン フルバーストモード



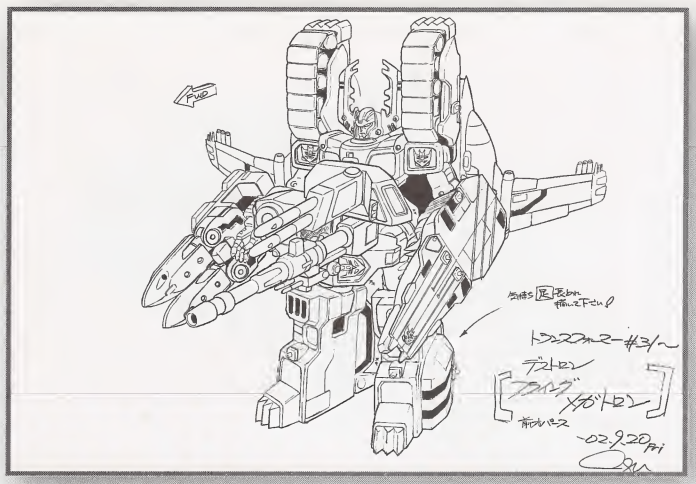
ジャックナイフ



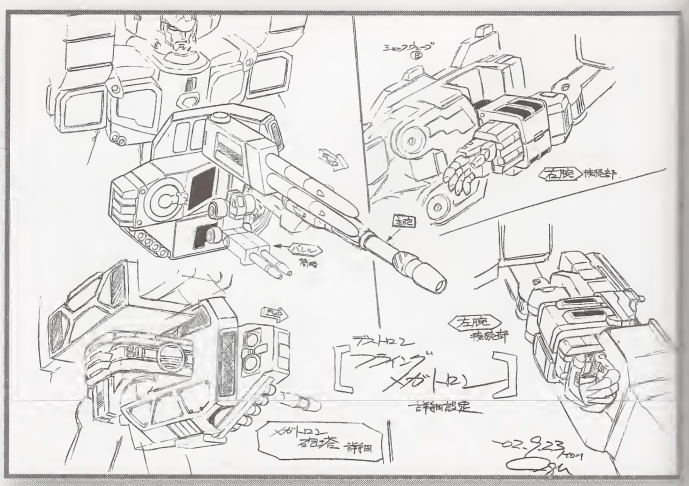
ビークルモード 武器設定一覧



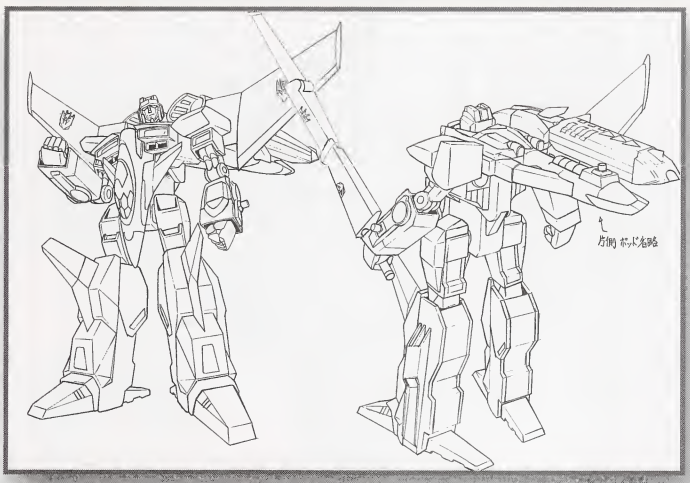
メガトロンランチャー



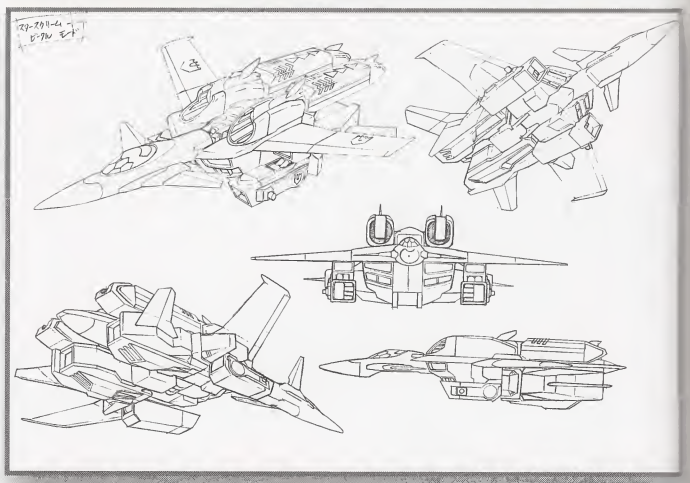
バーニングメガトロン



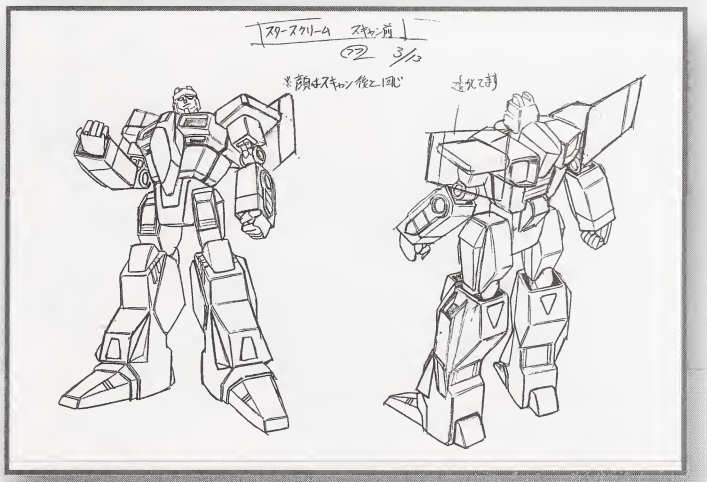
バーニングメガトロン 詳細設定



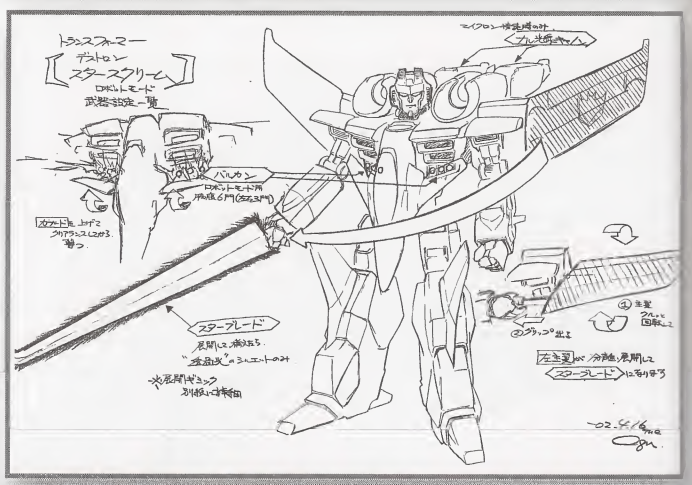
スタースクリーム ロボットモード



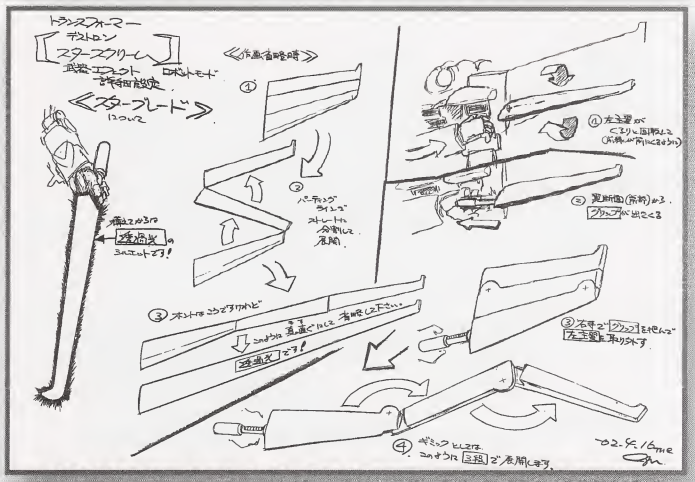
スタースクリーム ビークルモード



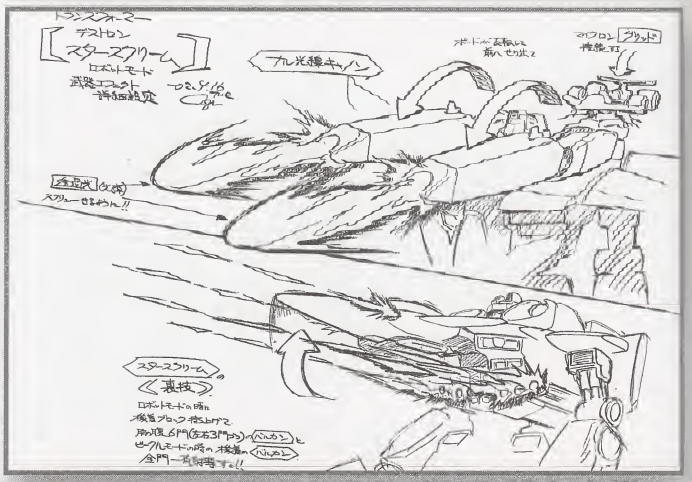
スタースクリーム セイバートロンモード



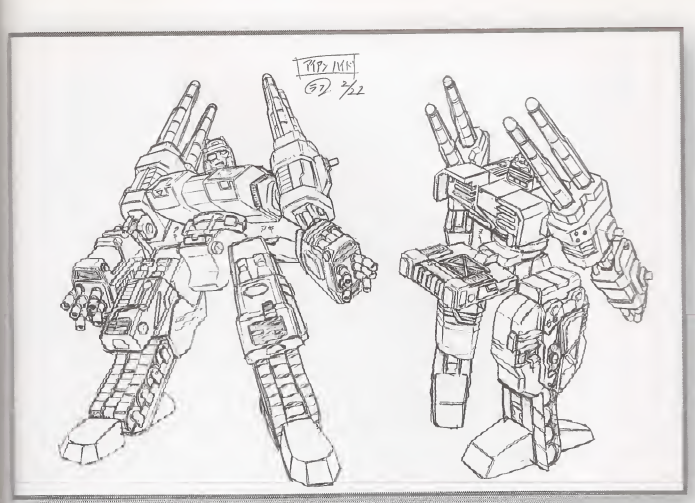
ロボットモード 武器設定一覧



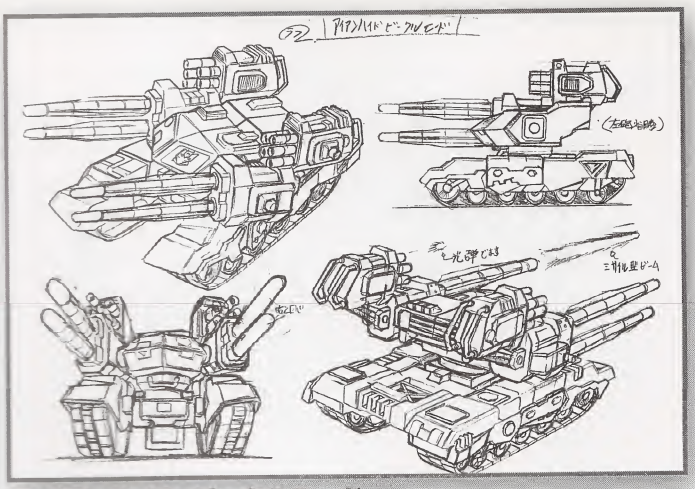
ウィングブレード



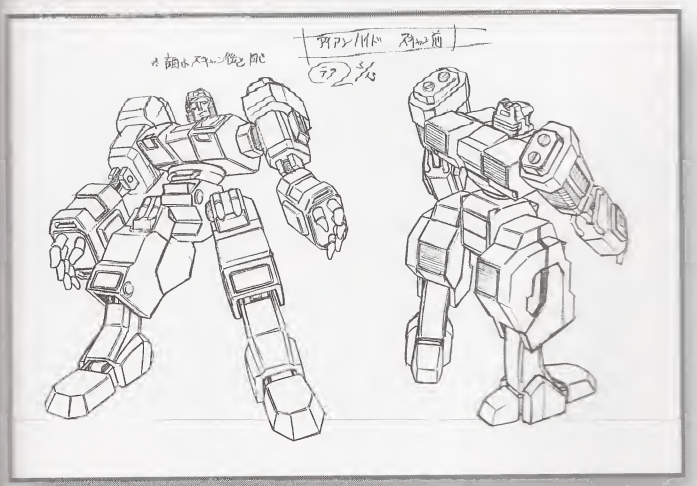
ナル光線キャノン



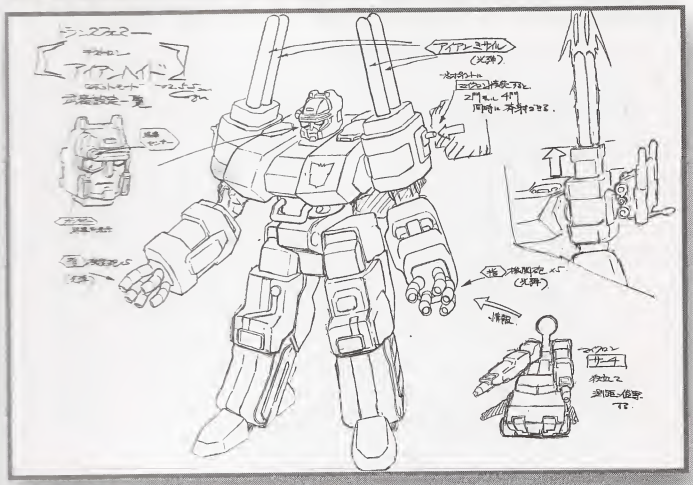
アイアンハイド ロボットモード



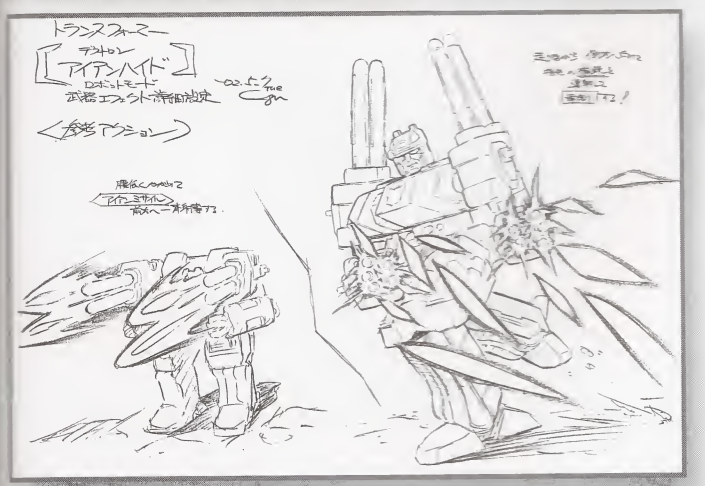
アイアンハイド ビークルモード



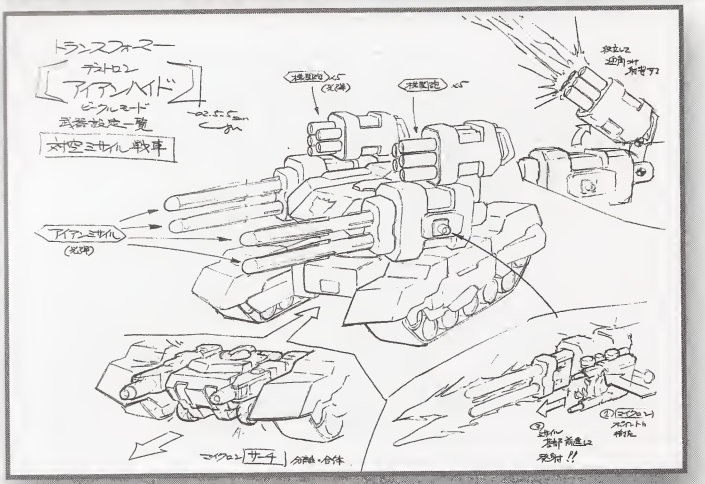
アイアンハイド セイバートロンモード



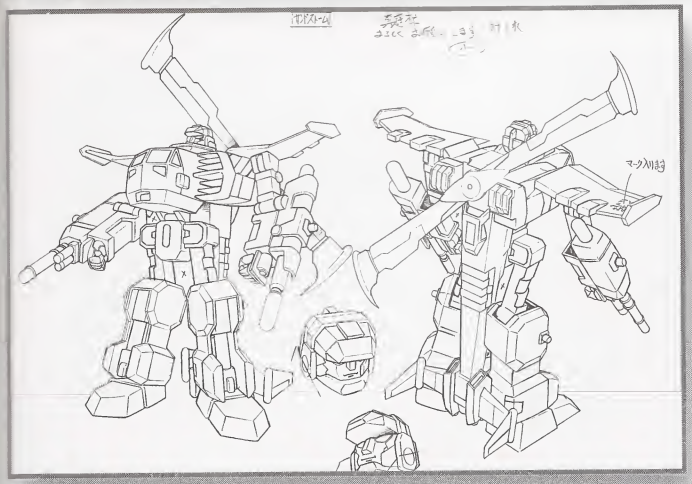
ロボットモード 武器設定一覧



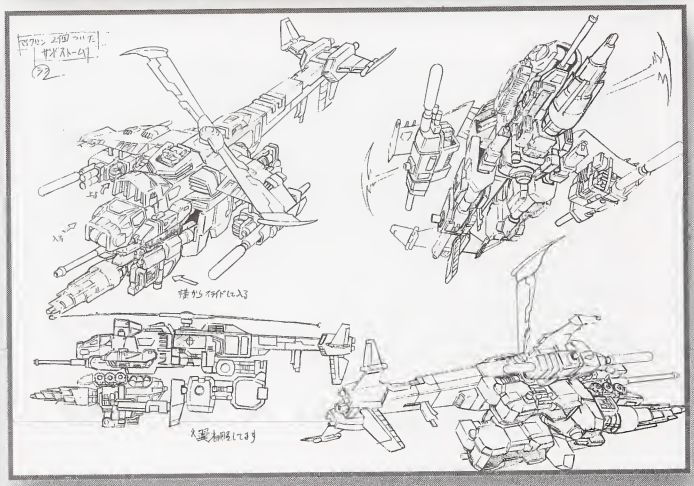
フィンガーカノン



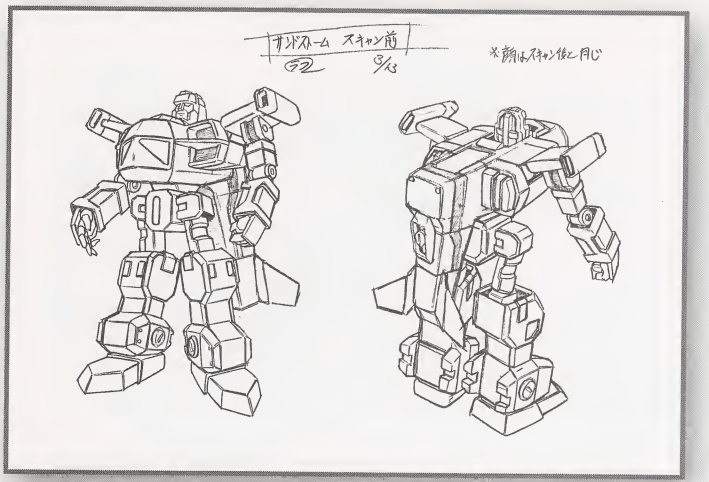
ビークルモード 武器設定一覧



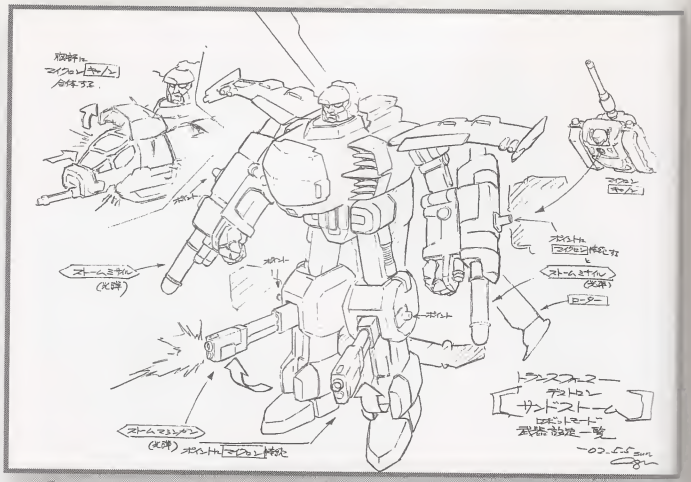
サンドストーム ロボットモード



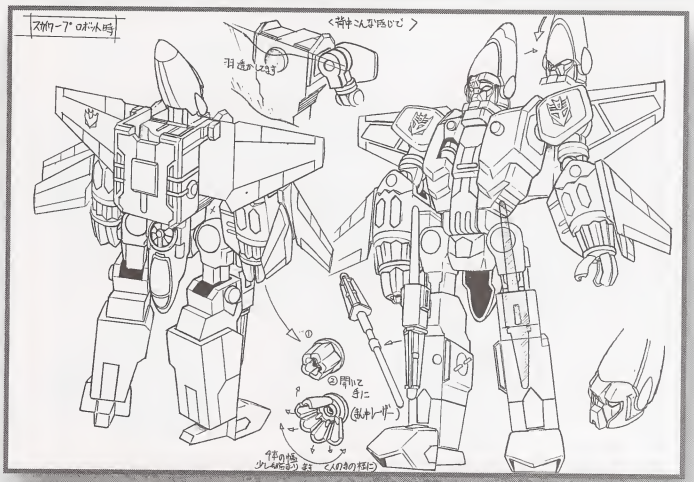
サンドストーム ビークルモード



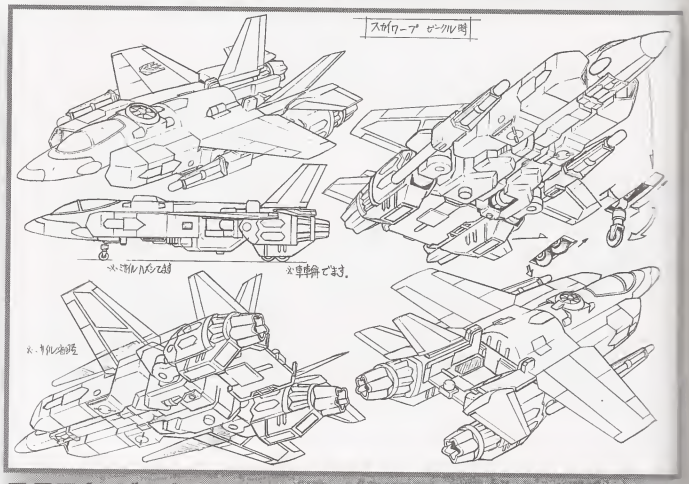
サンドストーム セイバートロンモード



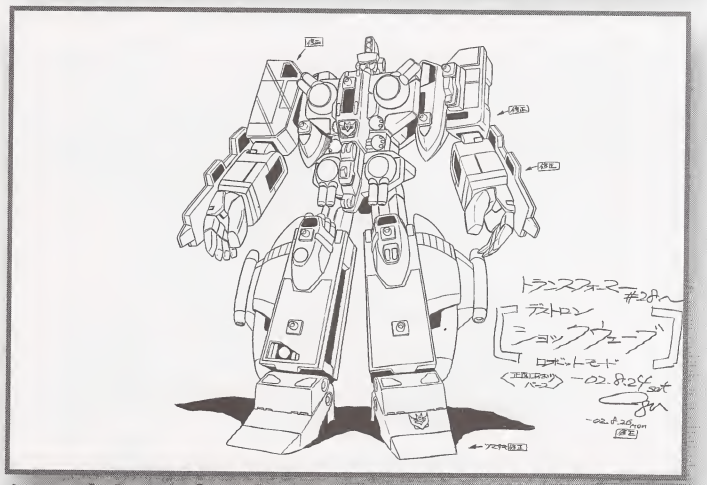
ロボットモード 武器設定一覧



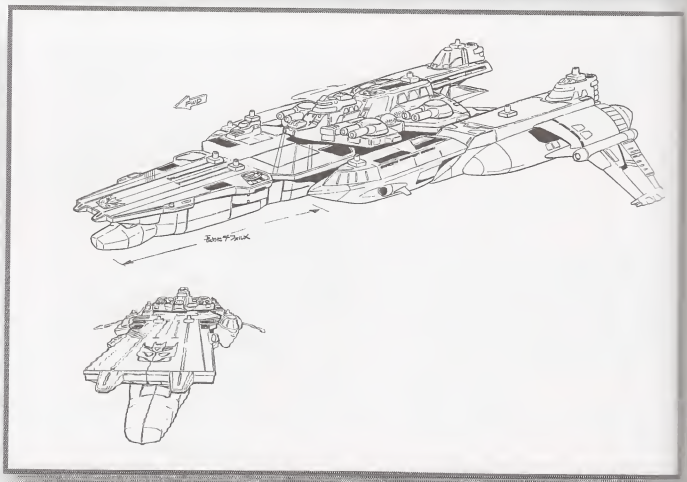
スラスト ロボットモード



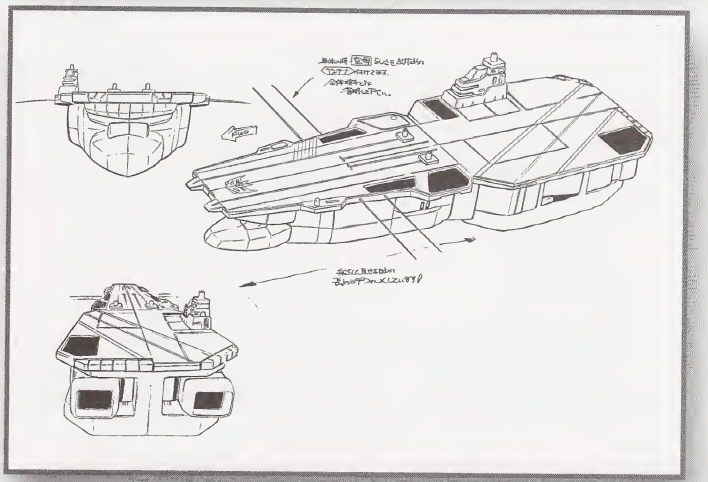
スラスト ビークルモード



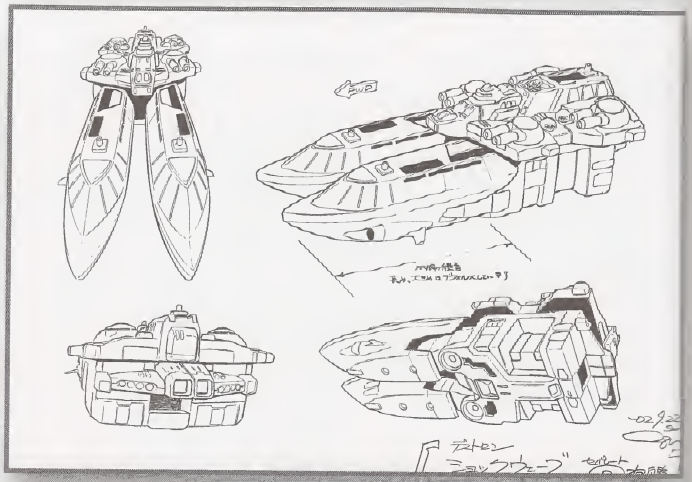
ショックウェーブ ロボットモード



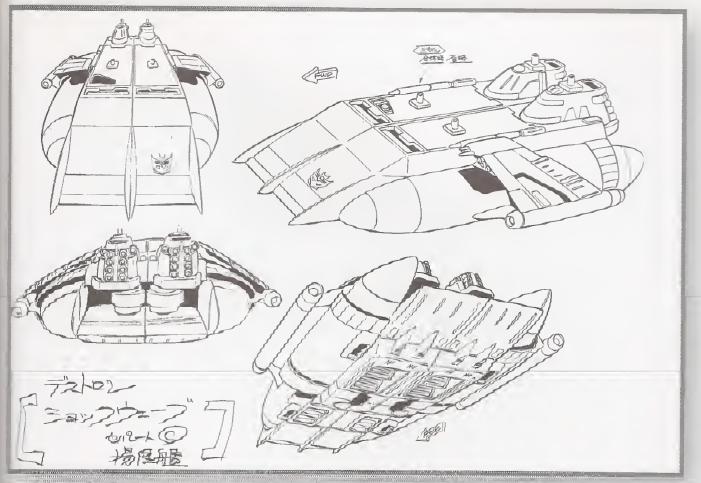
ショックウェーブ ビークルモード



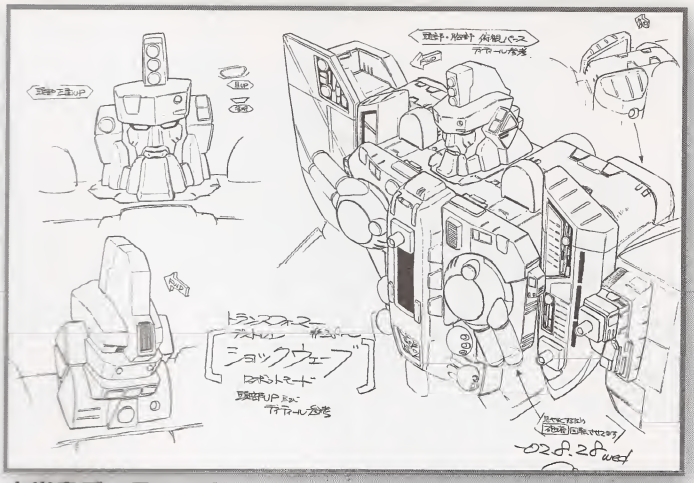
フリートトップ



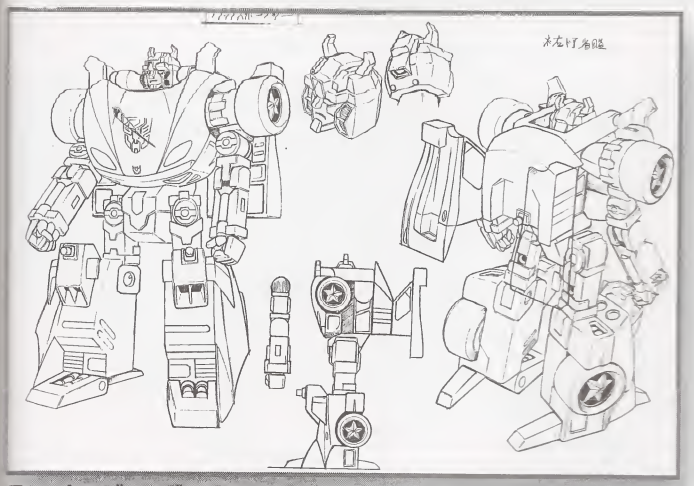
フリートライダー



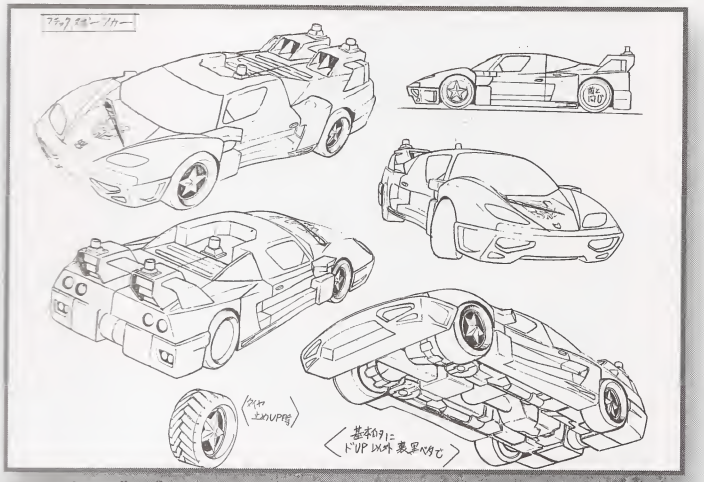
フリートクラフト



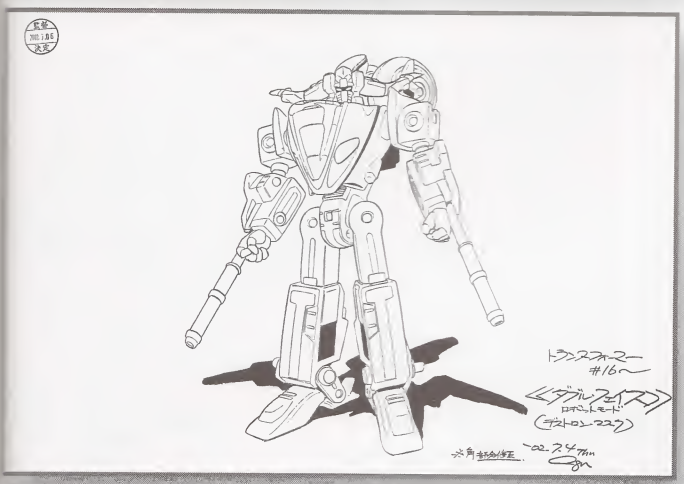
上半身ディティール



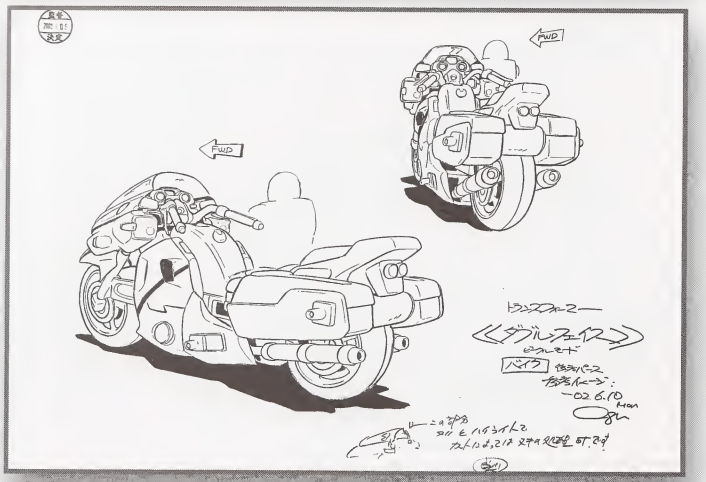
ランページ ロボットモード



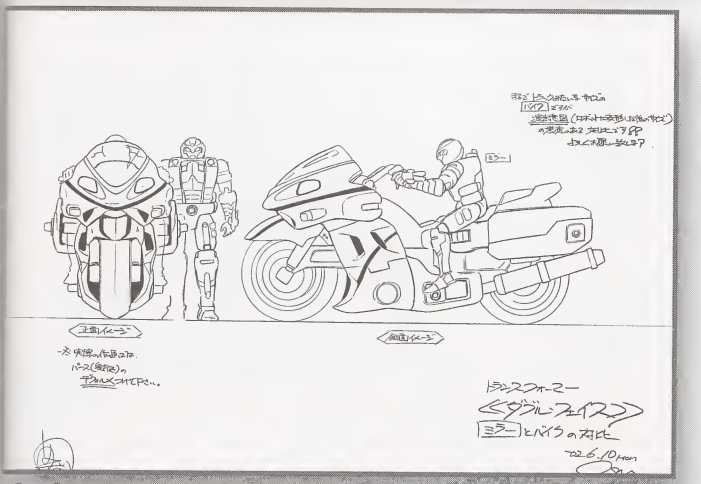
ランページ ビークルモード



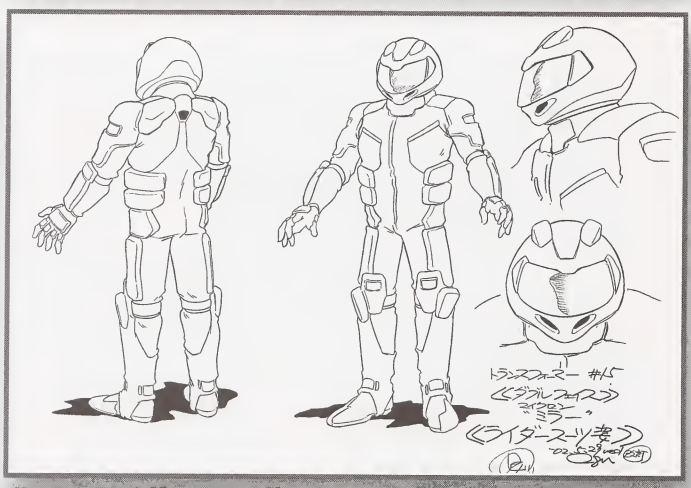
ダブルフェイス ロボットモード（デストロンフェイス）



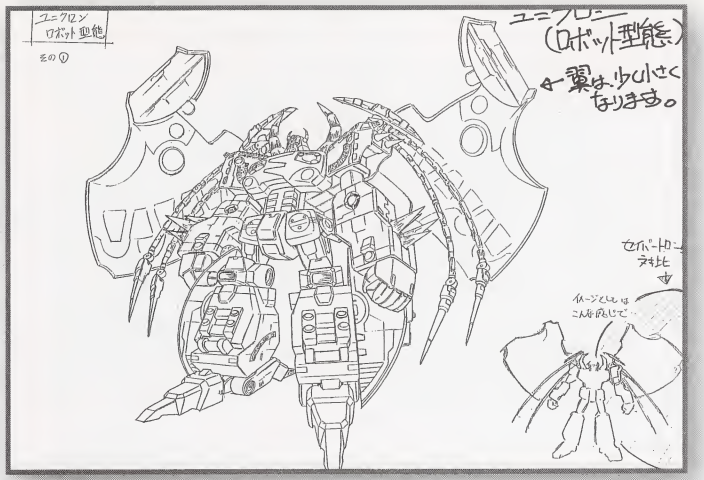
ダブルフェイス ビークルモード



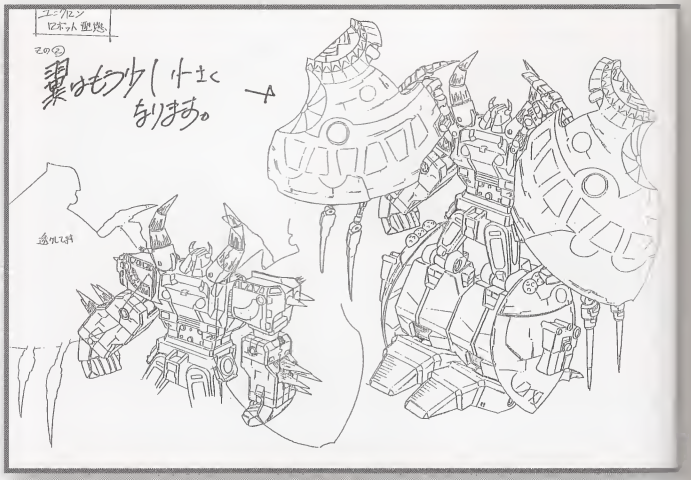
ビークルモードとミラーの対比



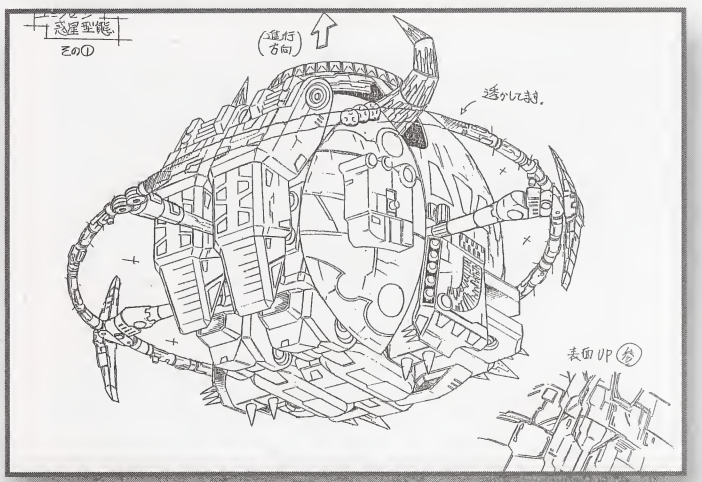
#15　ライダースーツ姿のミラー



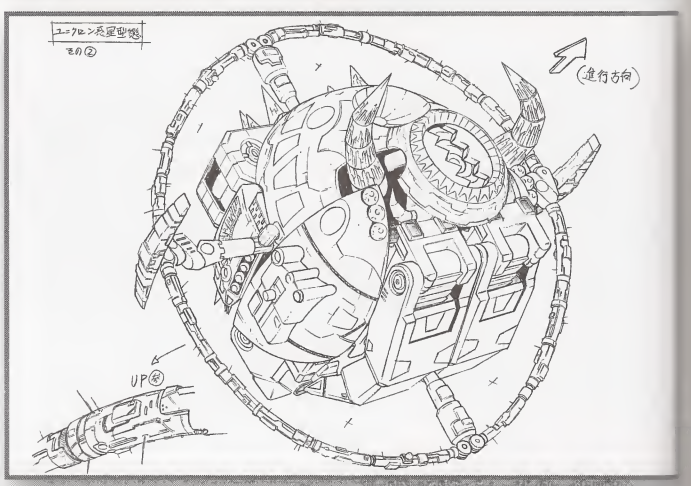
ユニクロン ロボットモード



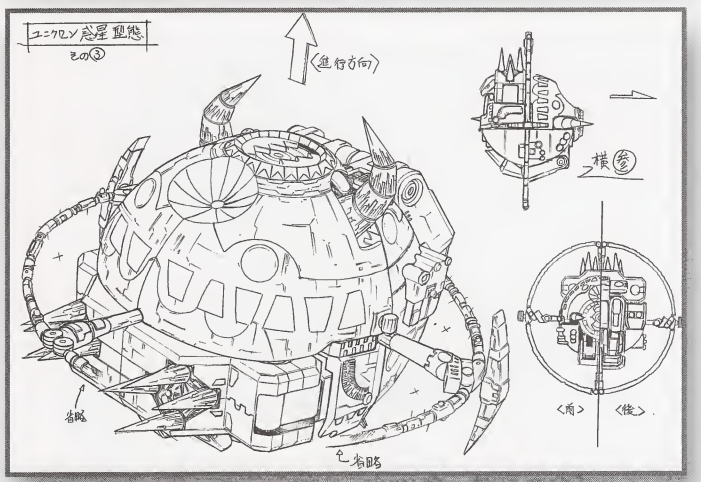
ユニクロン ロボットモード背部



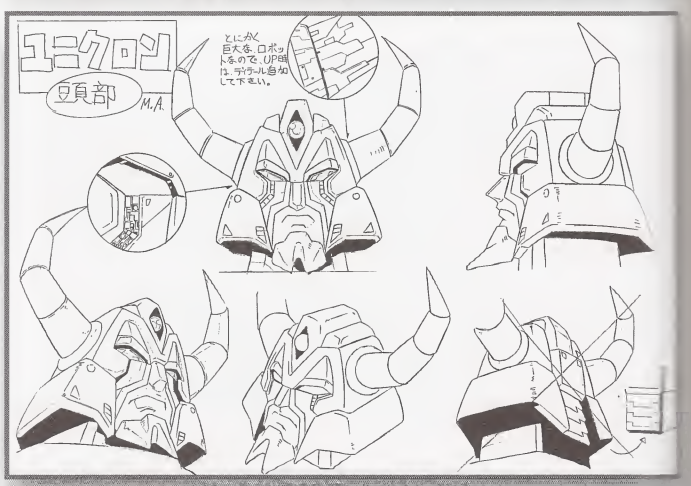
ユニクロン プラネットモード1



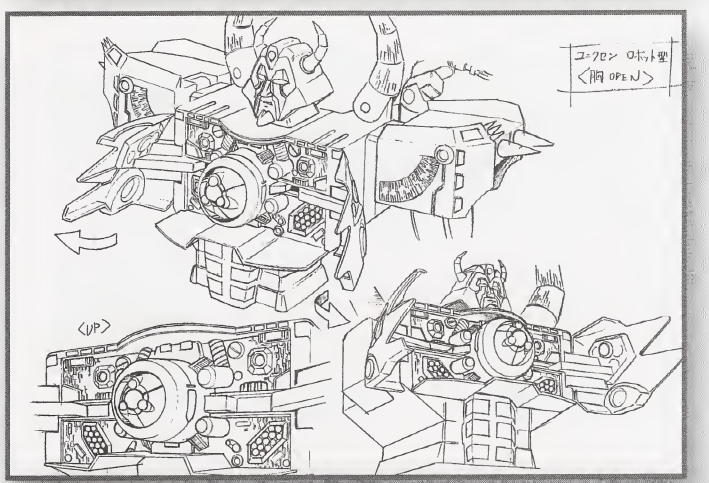
ユニクロン プラネットモード2



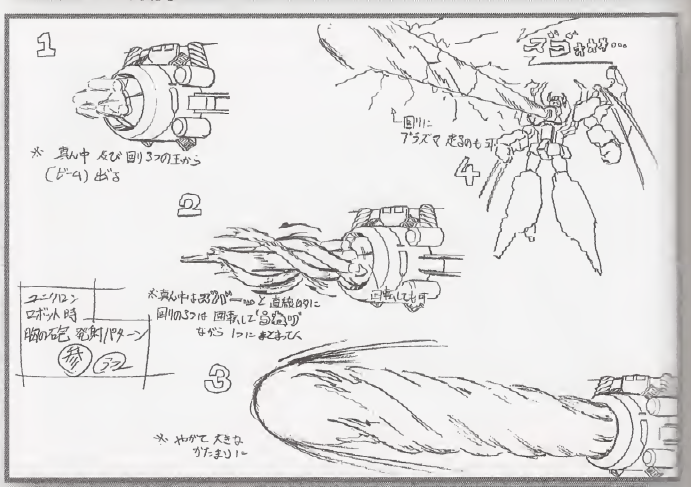
ユニクロン プラネットモード3



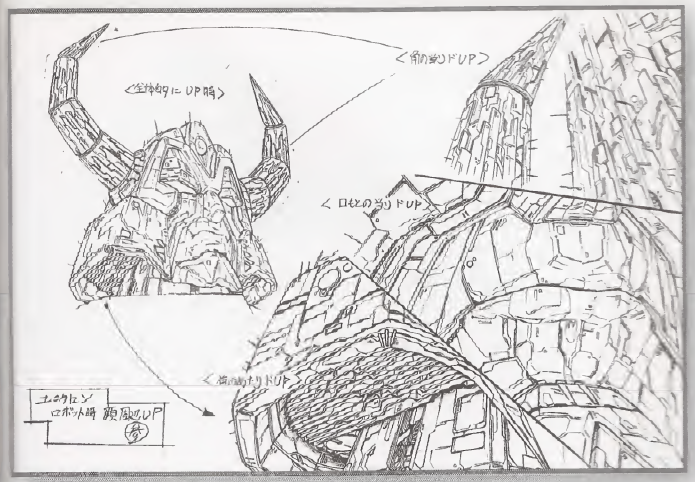
ユニクロン頭部



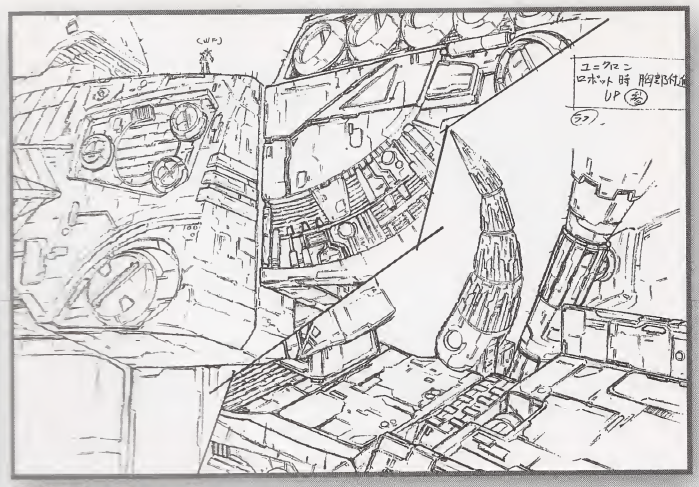
カオスブリンガー



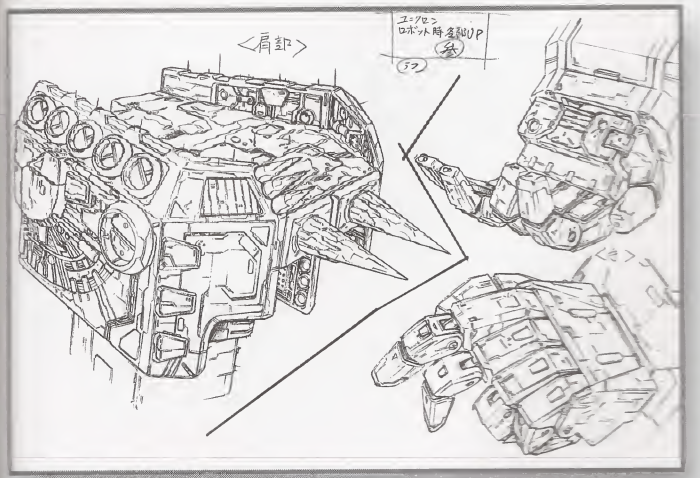
カオスブリンガー発射パターン



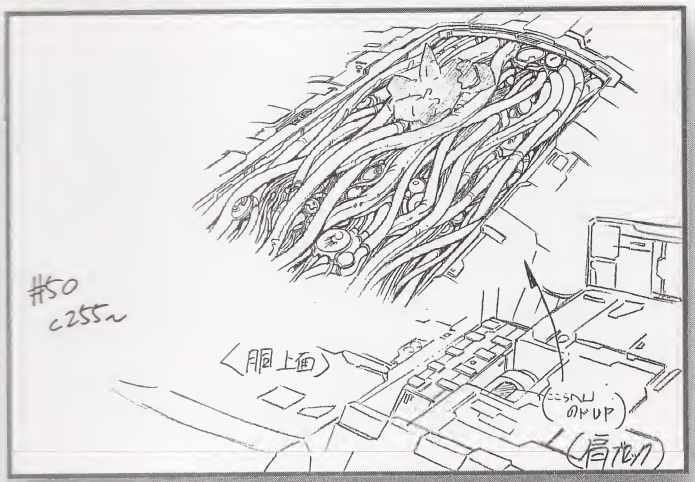
頭部ディティール



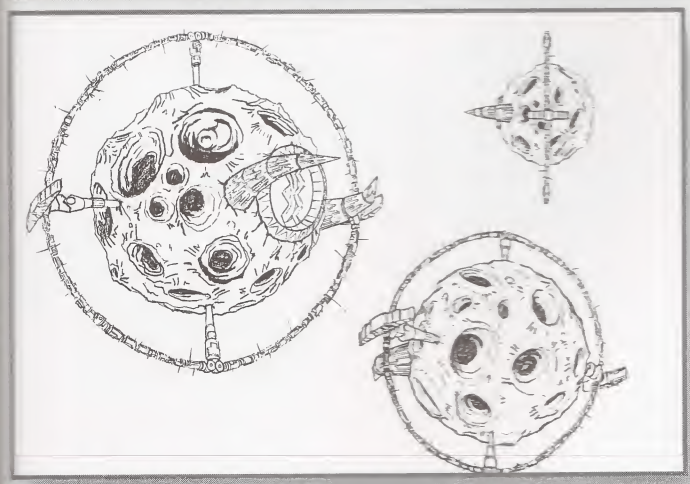
胸部ディティール



肩部ディティール

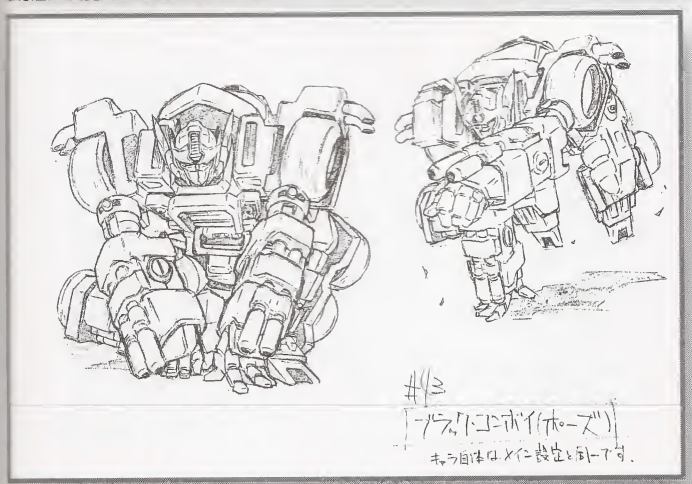


#50　スラスト圧死現場

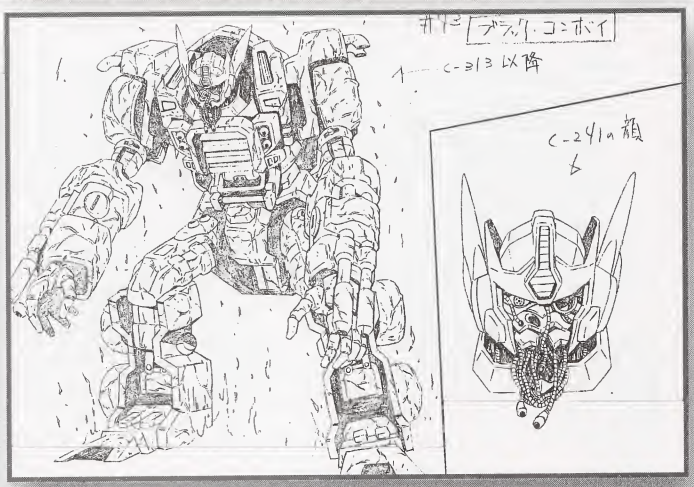


凝態を解いたユニクロン

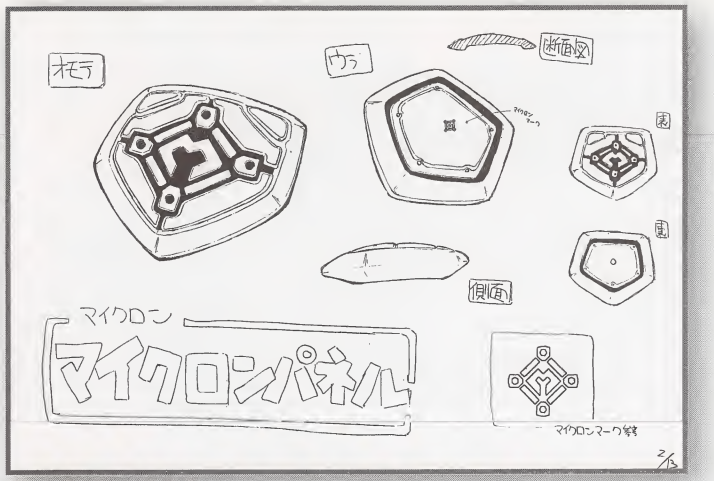
#50　マイクロンが合体した光のユニクロン



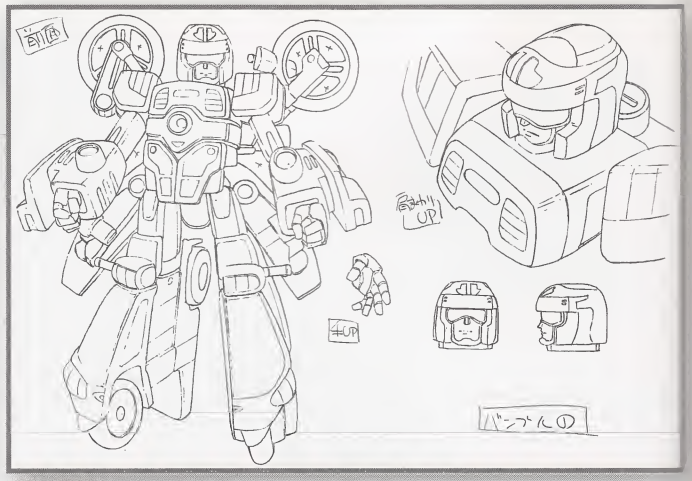
#43　スカージ



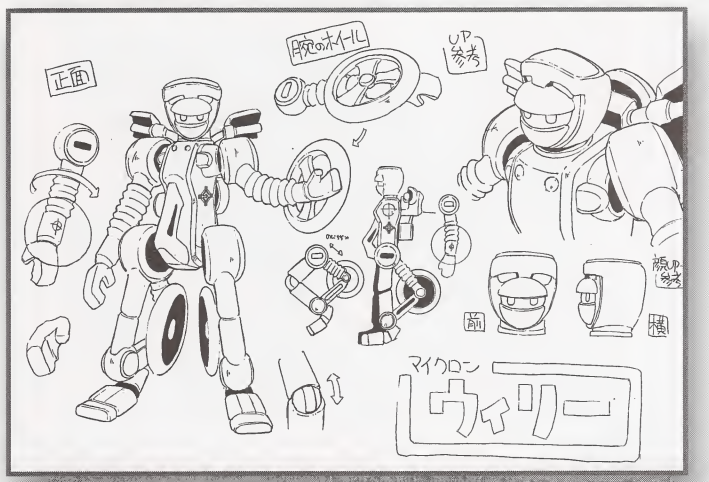
#43　モンスター化したスカージ



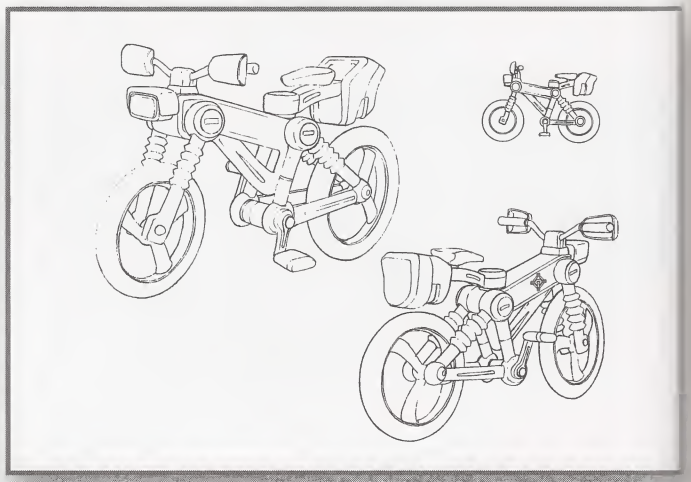
マイクロンパネル



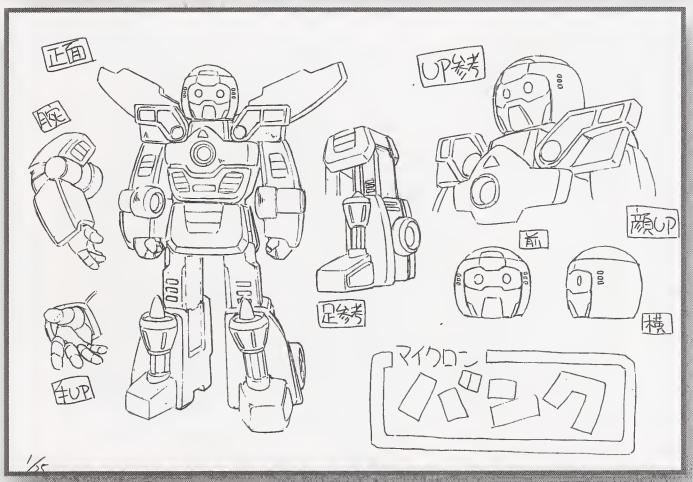
バンブル



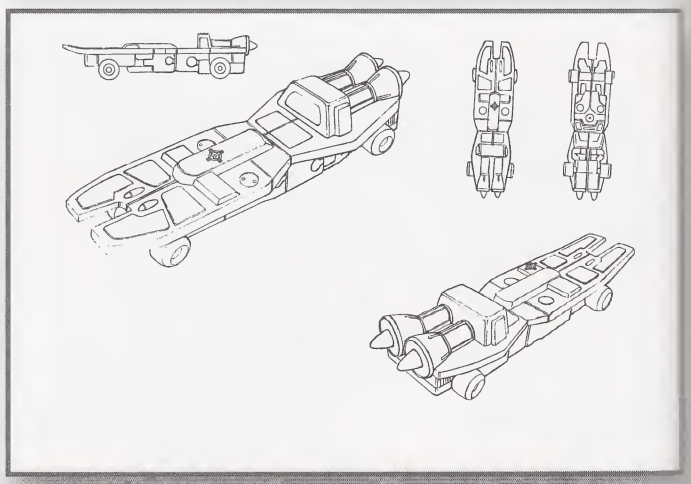
ウィーリー ロボットモード



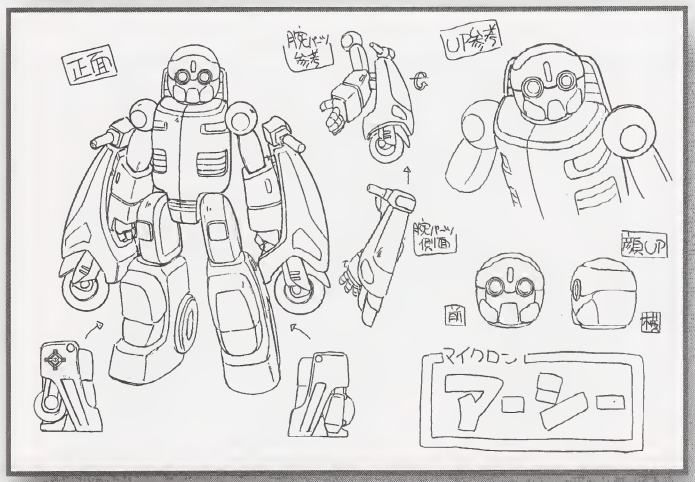
ウィーリー ビークルモード



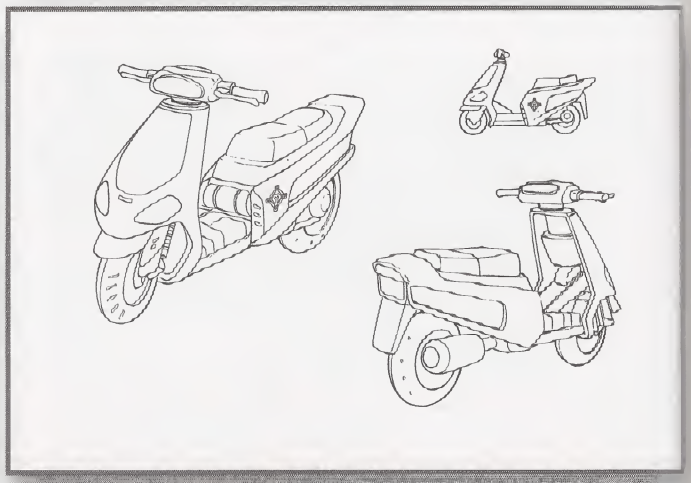
バンク ロボットモード



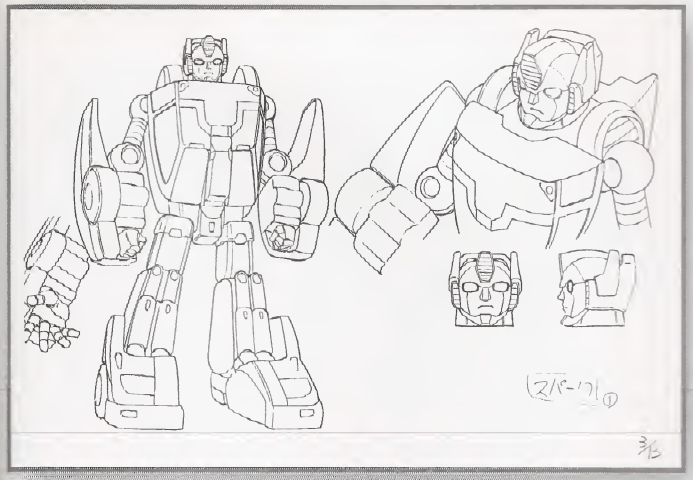
バンク ビークルモード



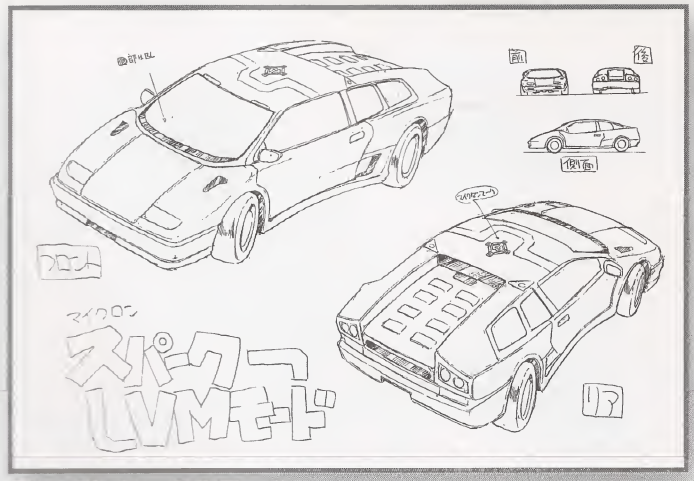
アーシー ロボットモード



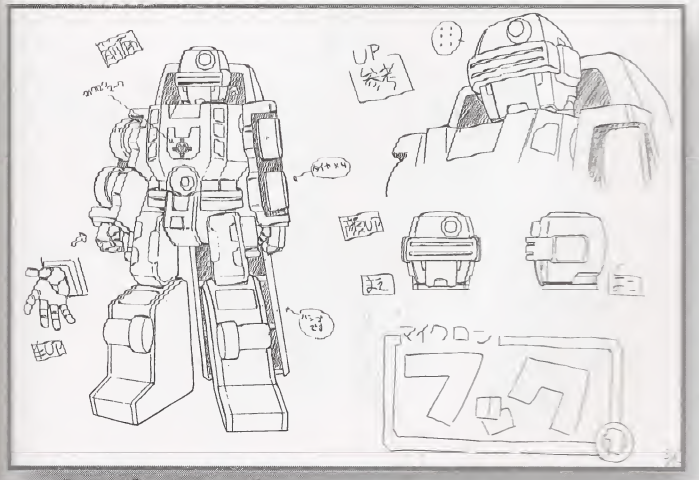
アーシー ビークルモード



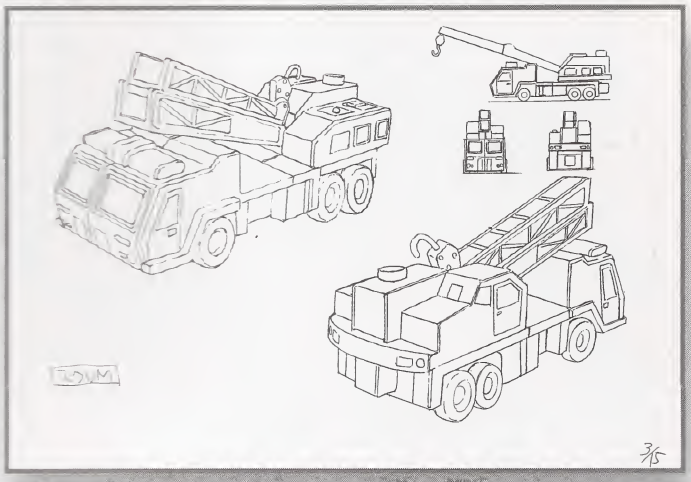
プライム ロボットモード



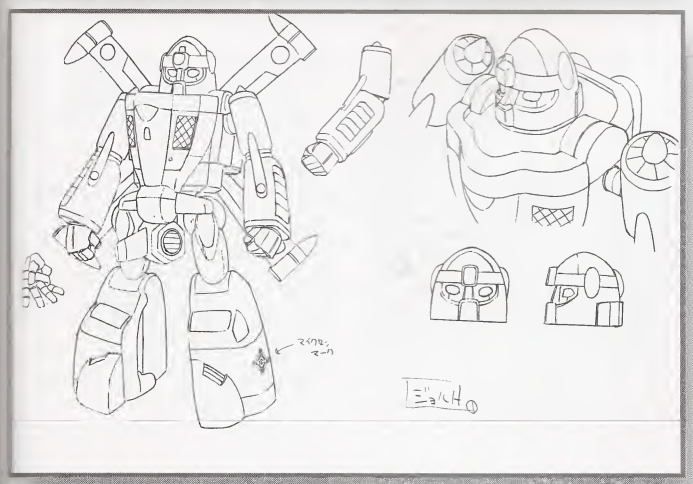
プライム ビークルモード



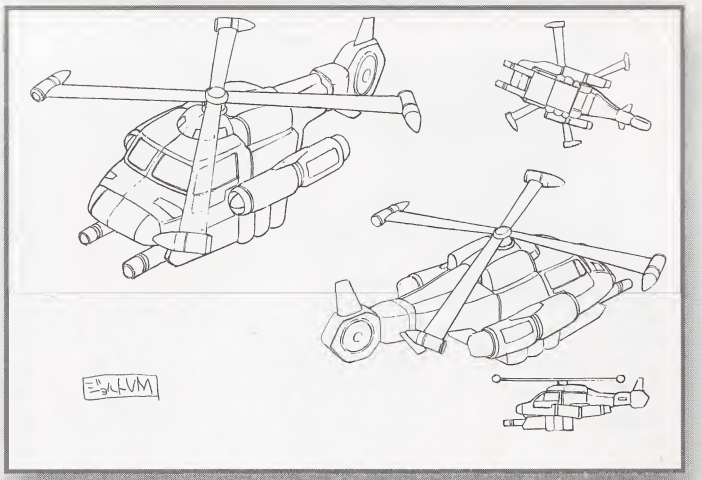
フック ロボットモード



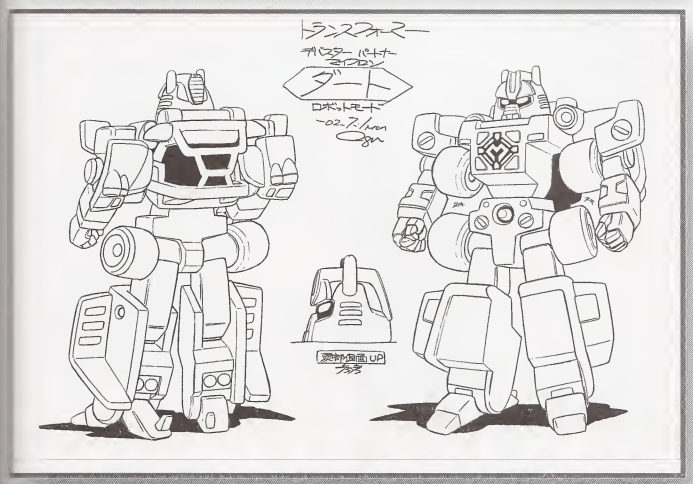
フック ビークルモード



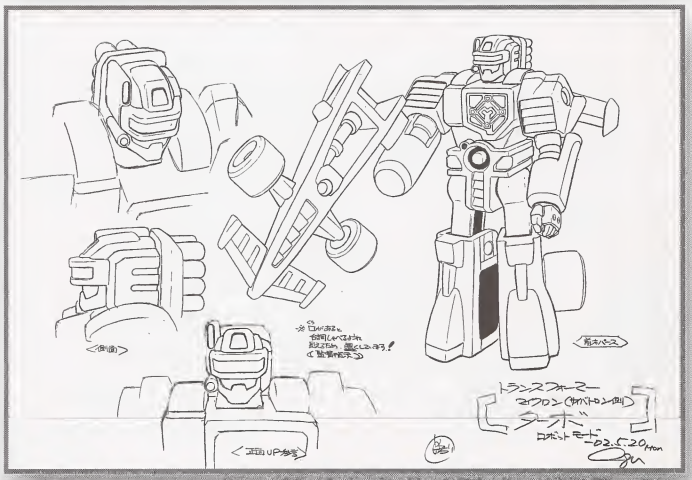
ジョルト ロボットモード



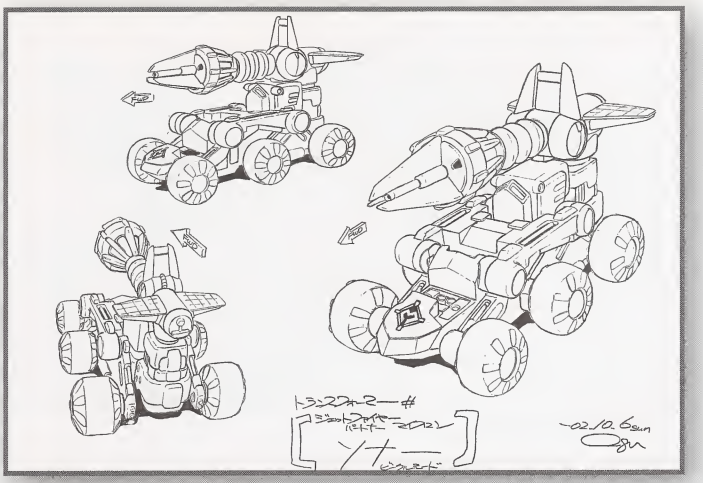
ジョルト ビークルモード



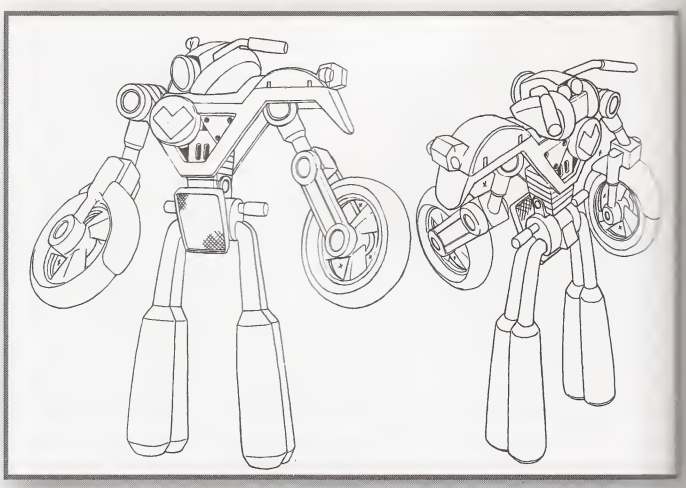
ダート ロボットモード



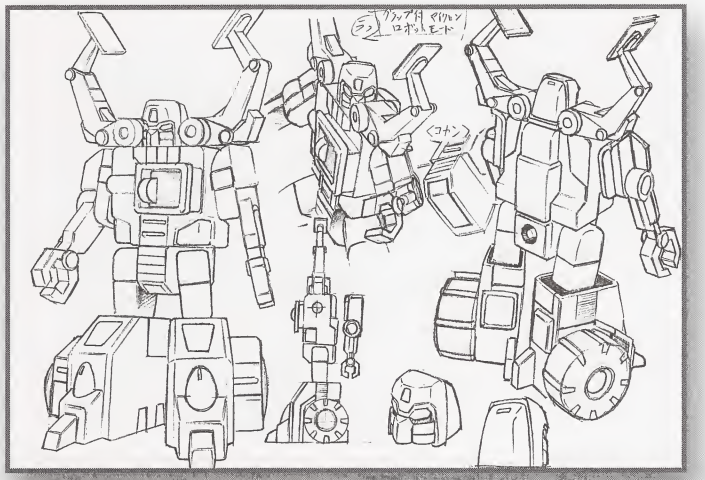
ターボ ロボットモード



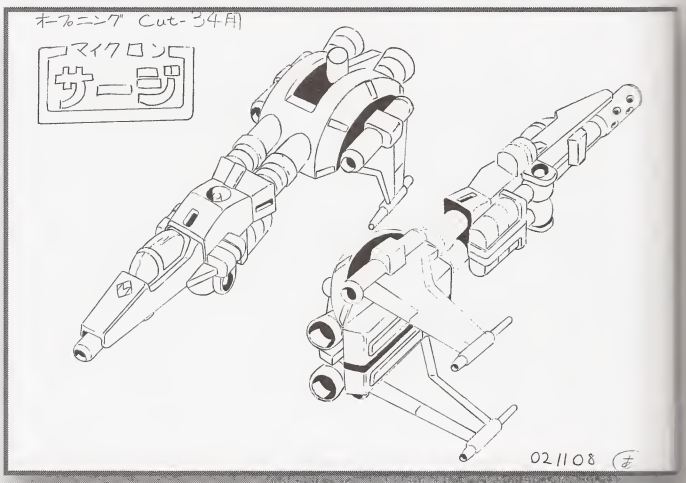
ソナー ビークルモード



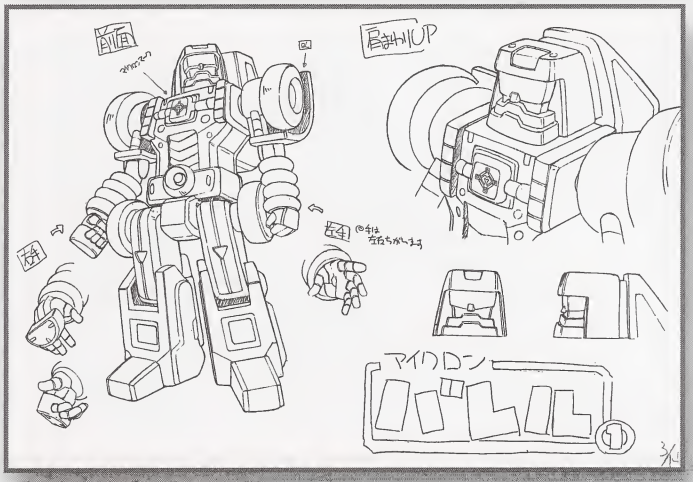
チャー ロボットモード



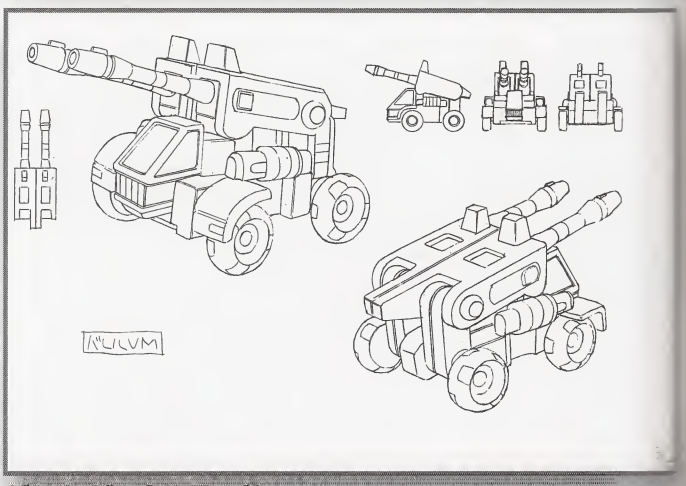
スパークリフト ロボットモード



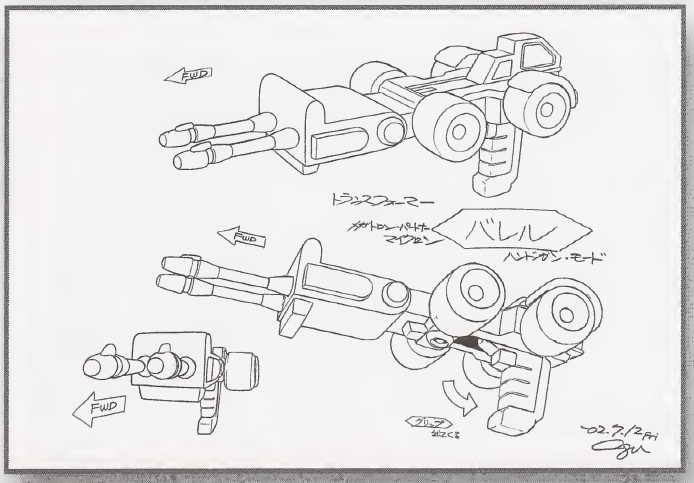
サージ ビークルモード



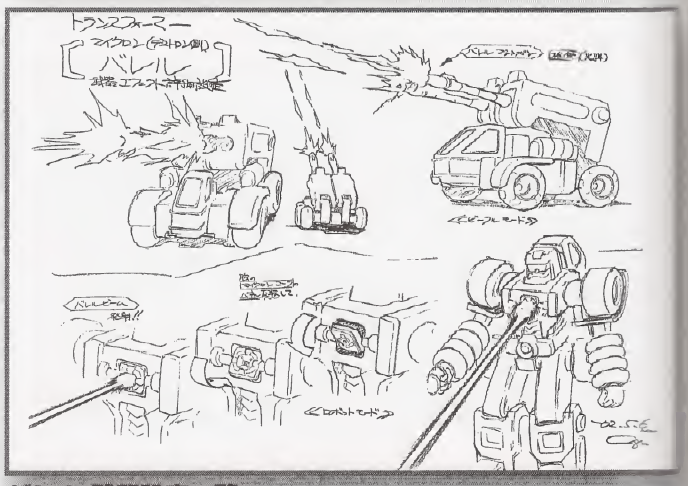
バレル ロボットモード



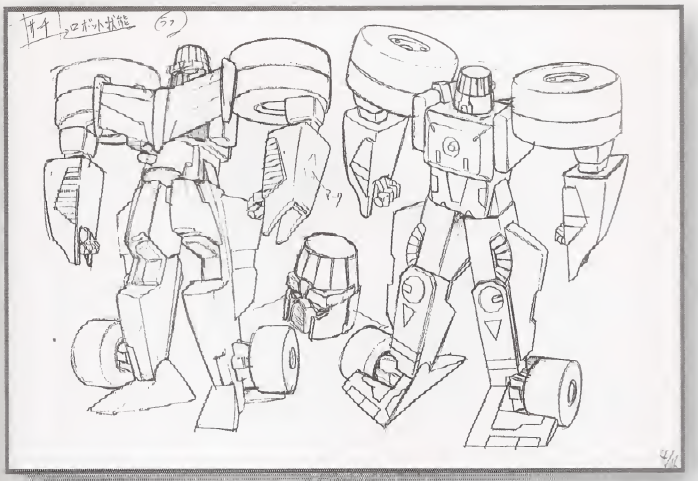
バレル ビークルモード



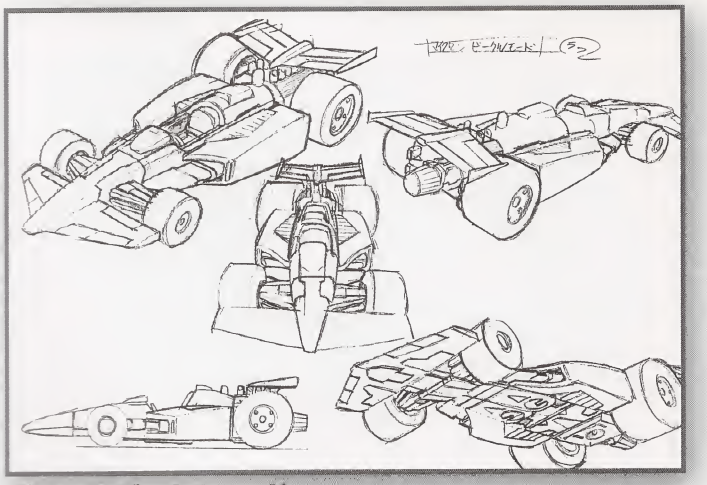
バレルガン



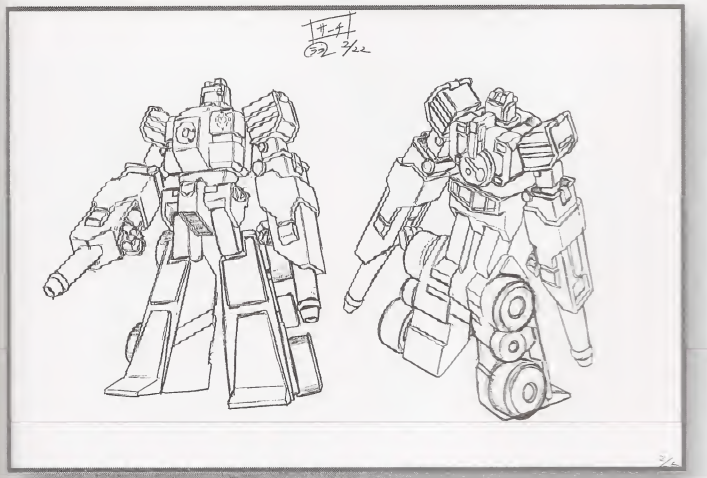
バレル 武器設定一覧



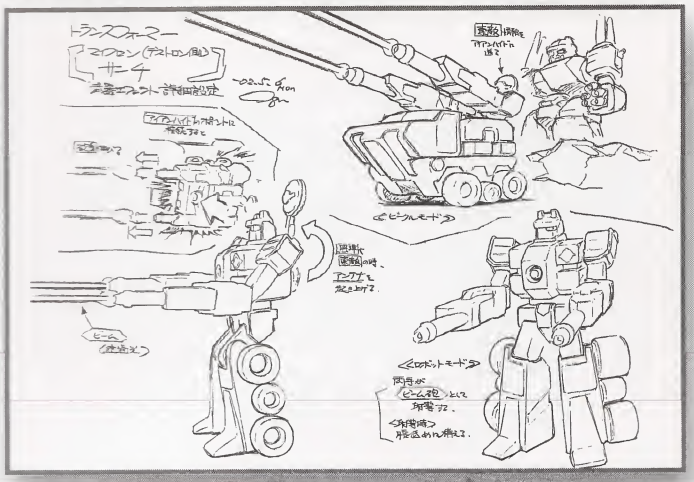
グリッド ロボットモード



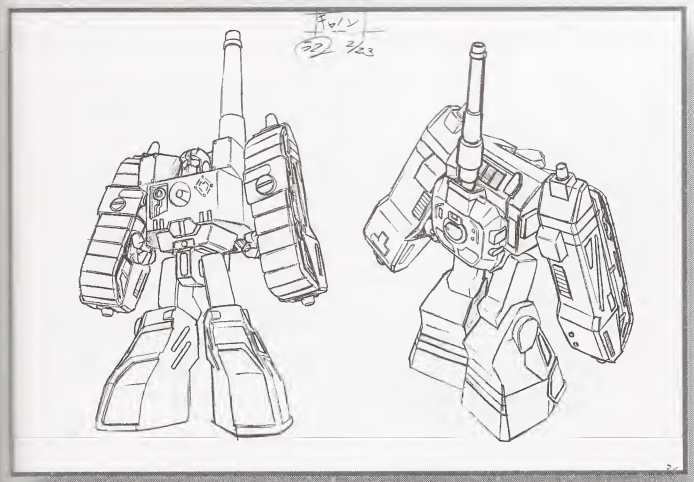
グリッド ビークルモード



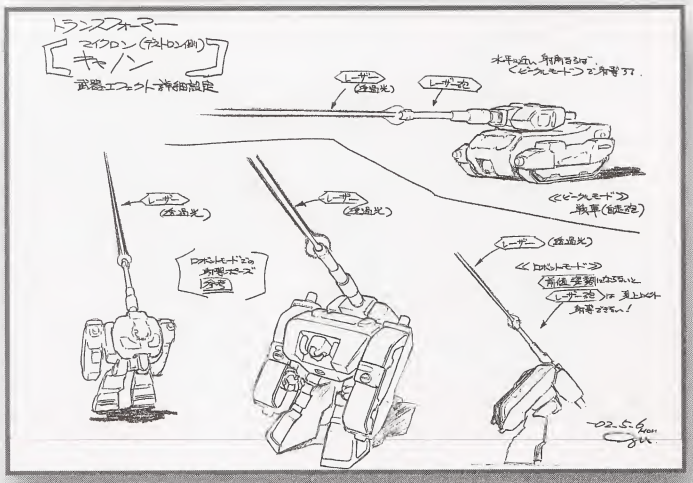
サーチ ロボットモード



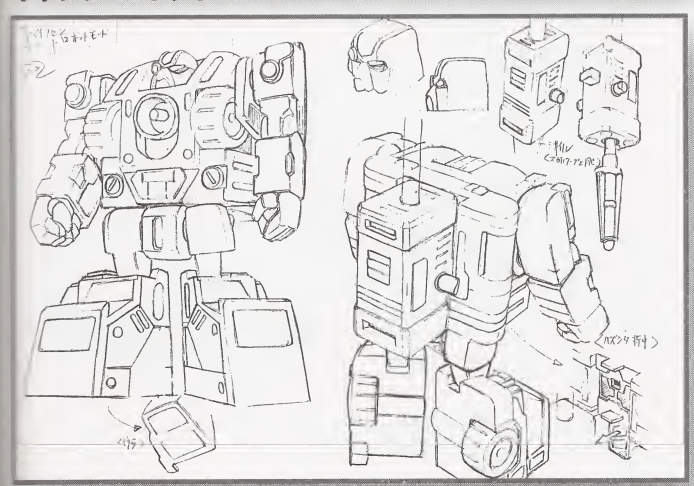
サーチ 武器設定一覧



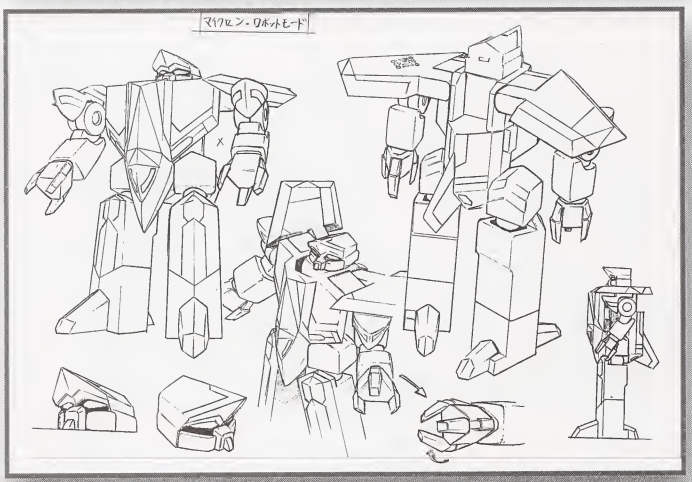
キャノン ロボットモード



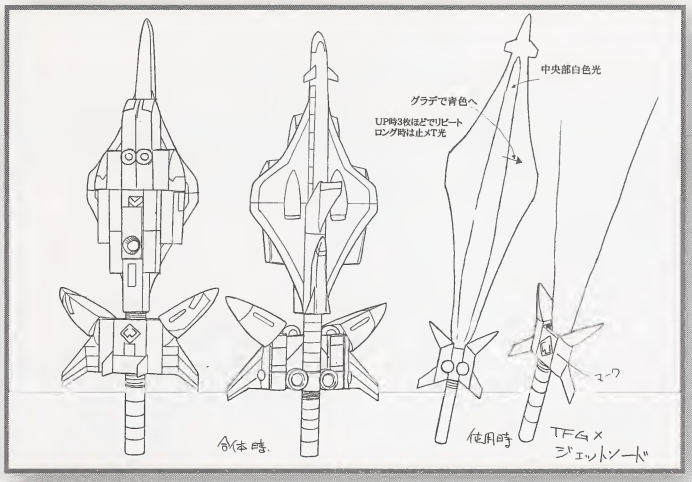
キャノン 武器設定一覧



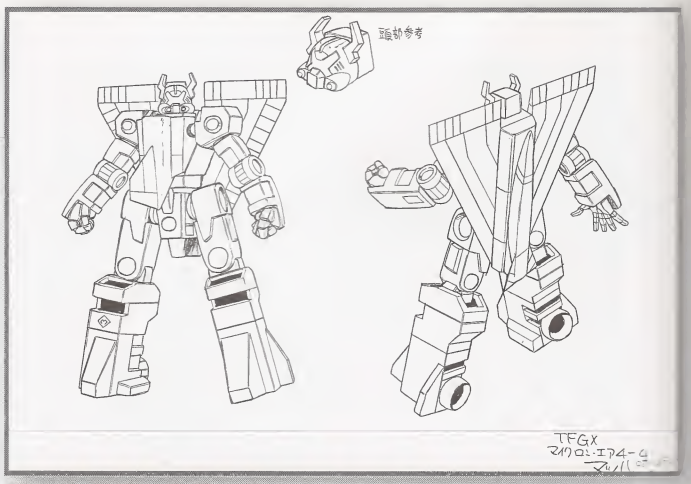
サンダー ロボットモード



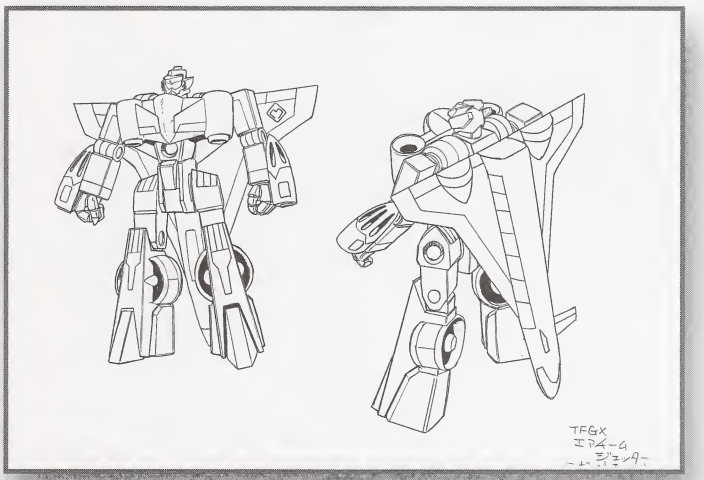
ホーク ロボットモード



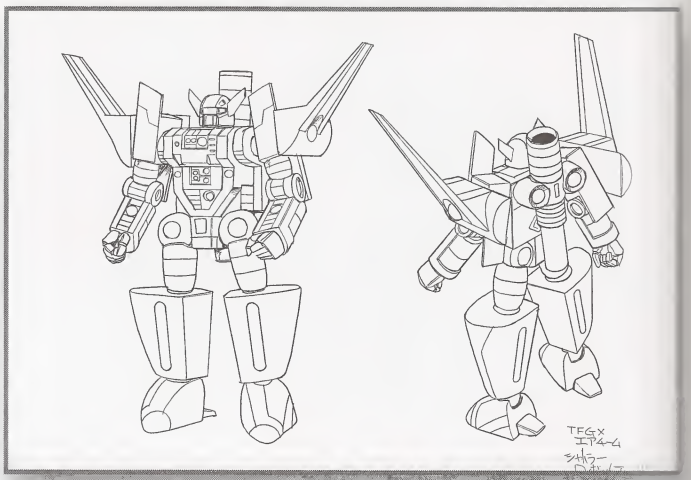
スターセイバー



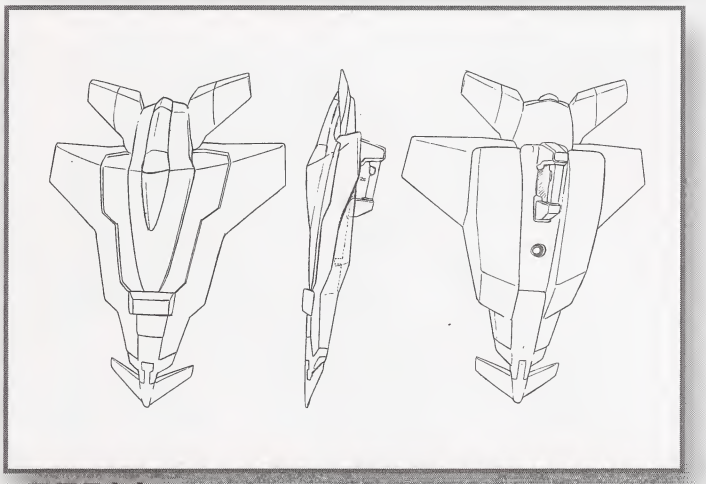
マッハ ロボットモード



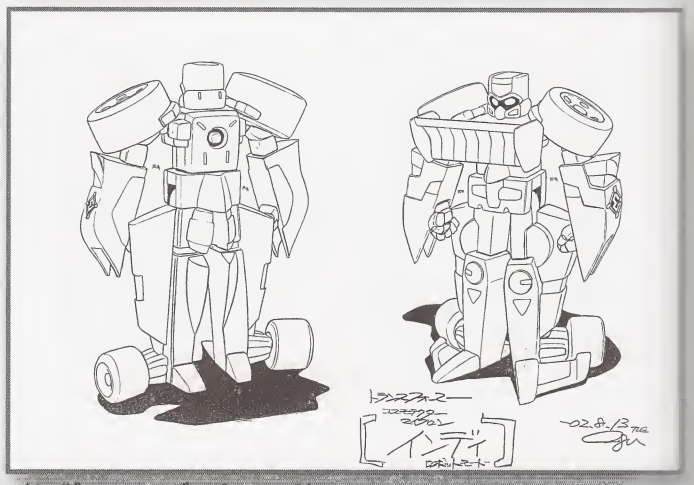
ジェッター ロボットモード



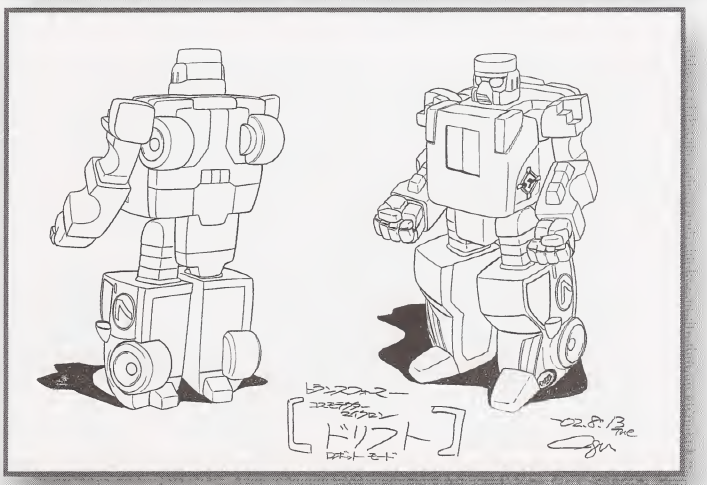
シャトラー ロボットモード



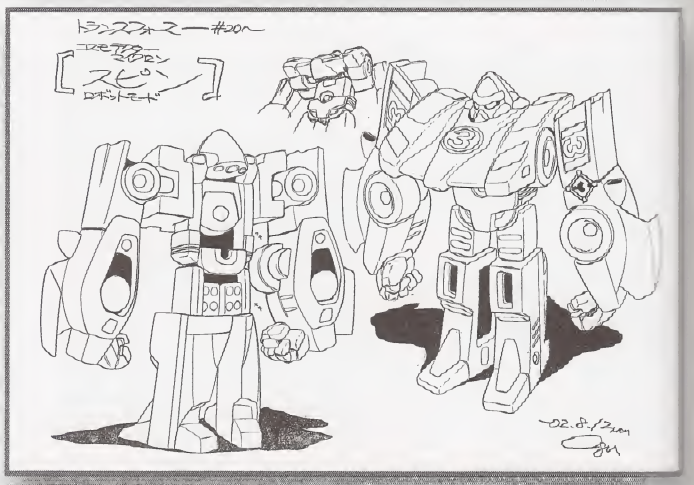
コスモテクター



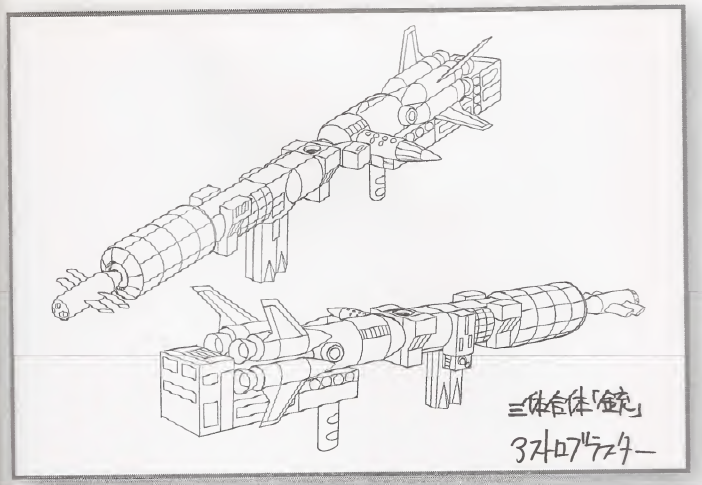
インディー ロボットモード



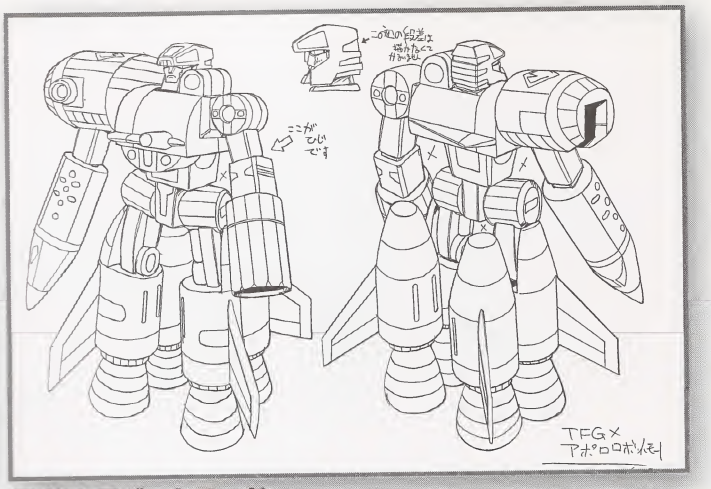
ドリフト ロボットモード



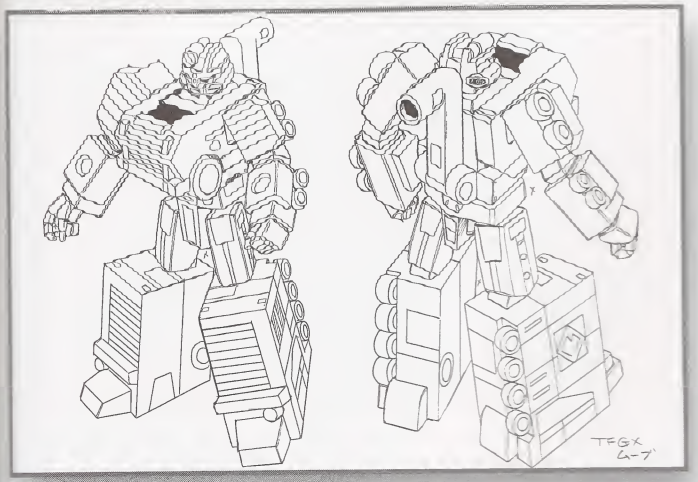
スピン ロボットモード



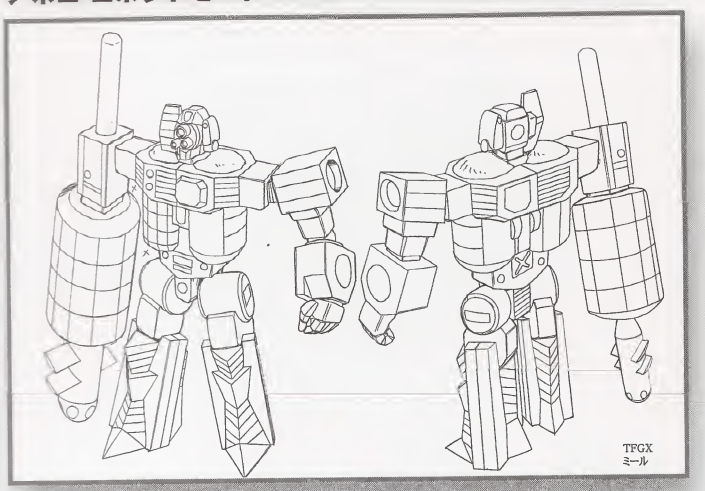
アストロブラスター



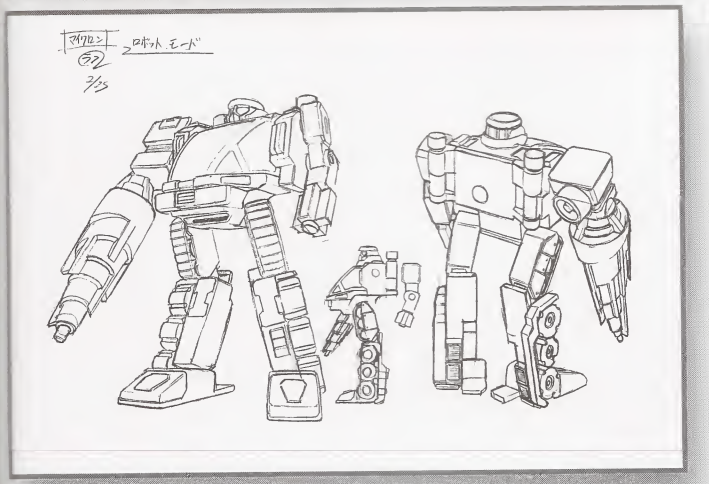
アポロ ロボットモード



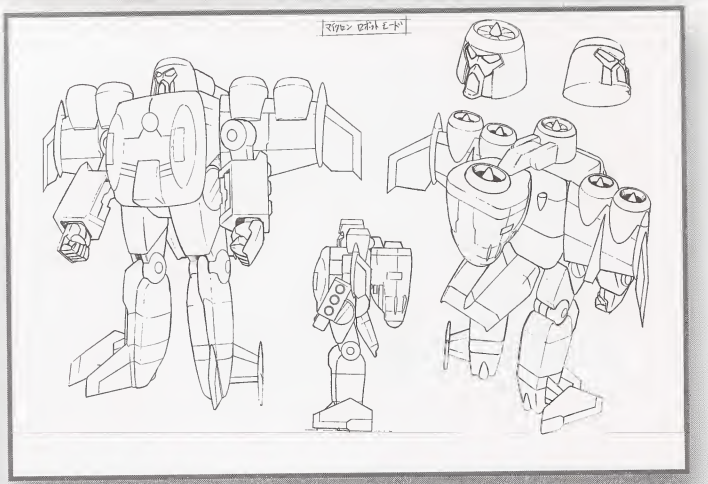
ムーブ ロボットモード



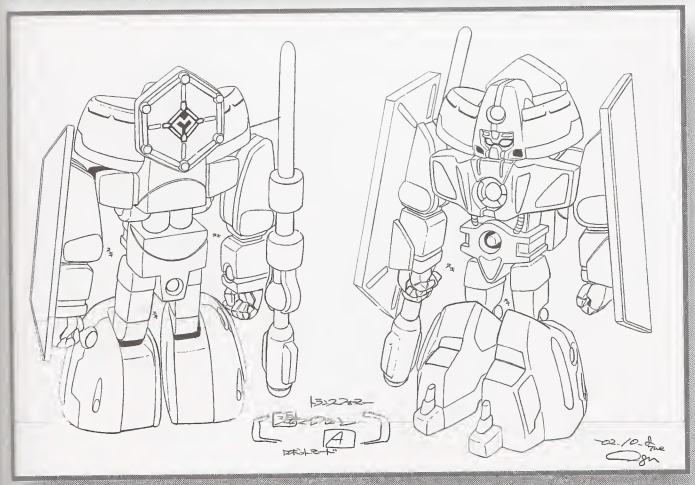
ミール ロボットモード



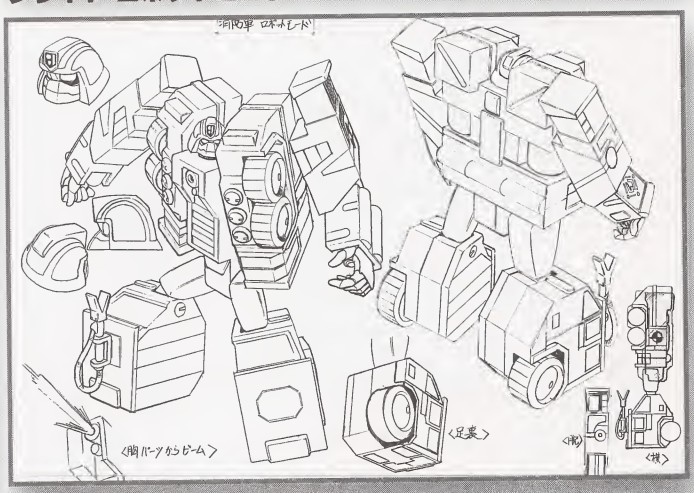
クラッシュ ロボットモード



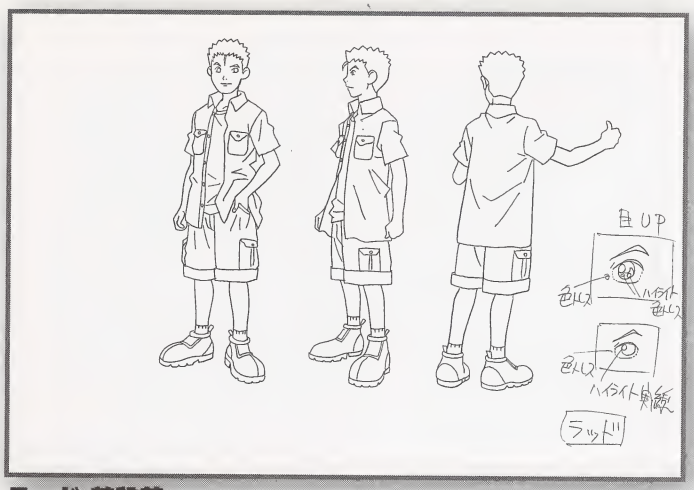
グライド ロボットモード



セイル ロボットモード

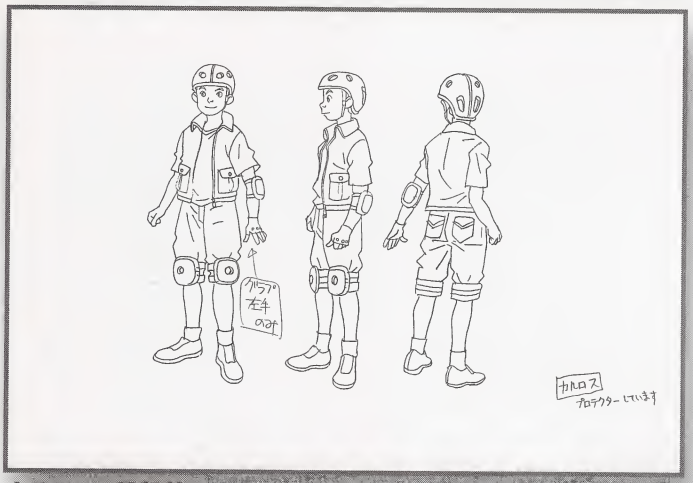


ドラフト ロボットモード



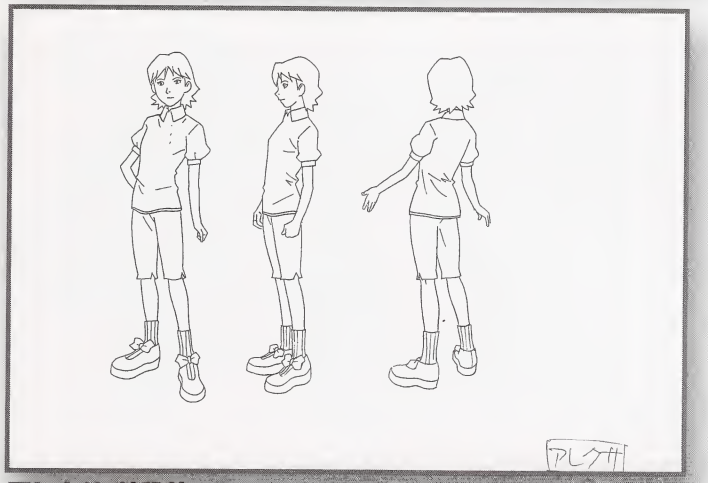
ラッド 普段着

ラッド 表情集

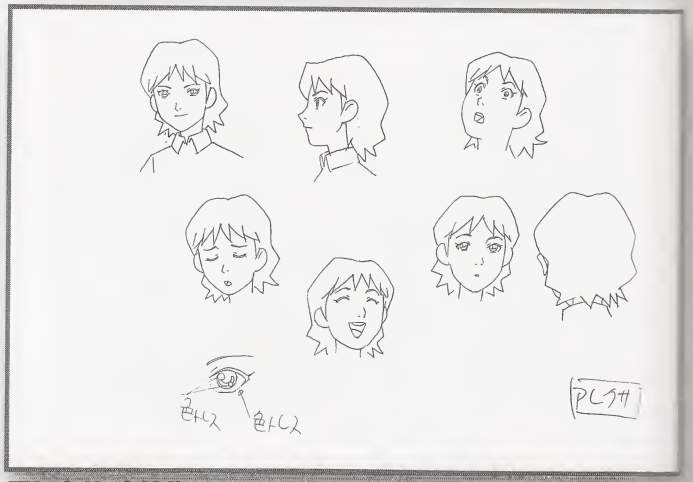


カルロス 普段着

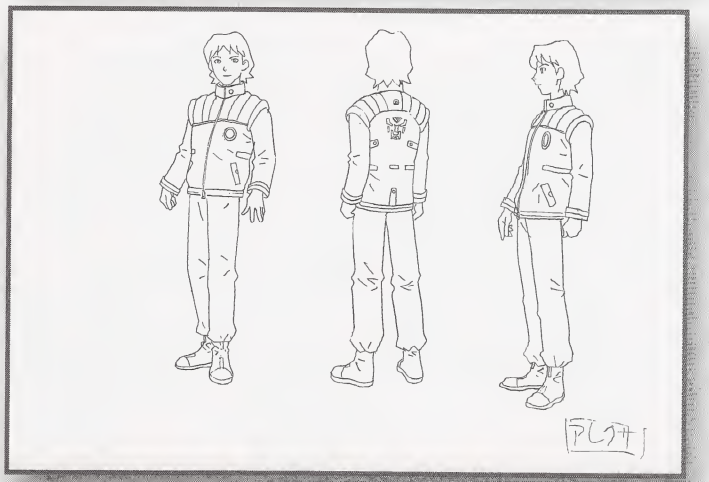
カルロス 表情集



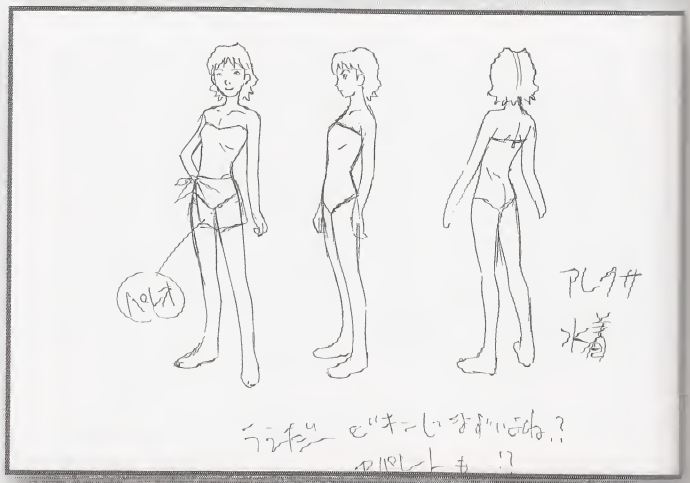
アレクサ 普段着



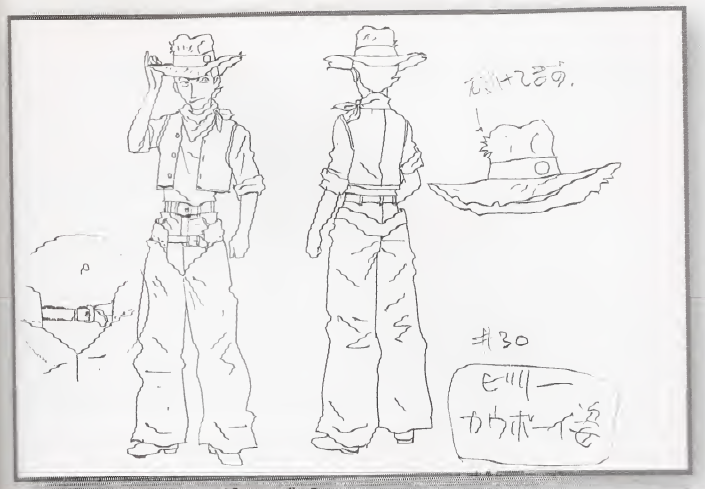
アレクサ 表情集



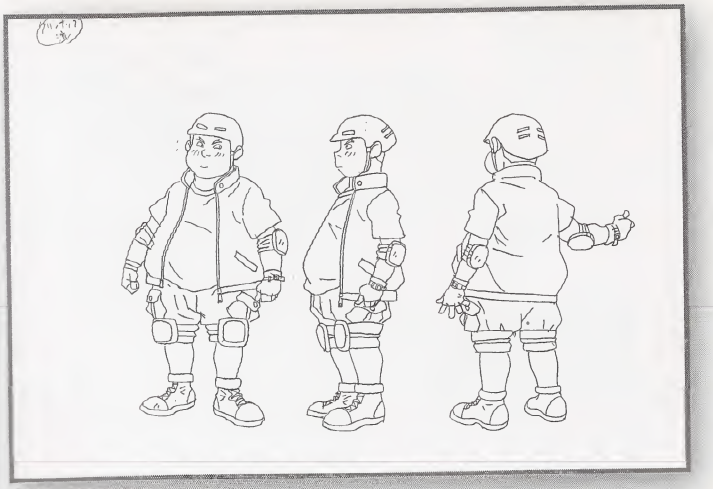
アレクサ ユニフォーム



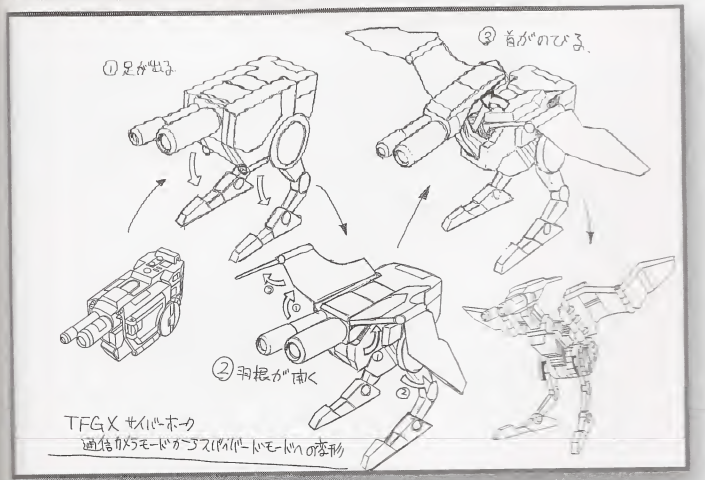
アレクサ 水着（未使用）



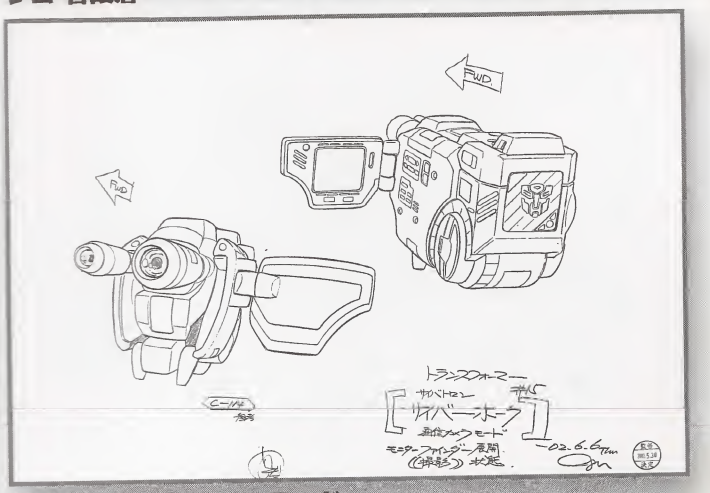
#30　カウボーイ姿のビリー



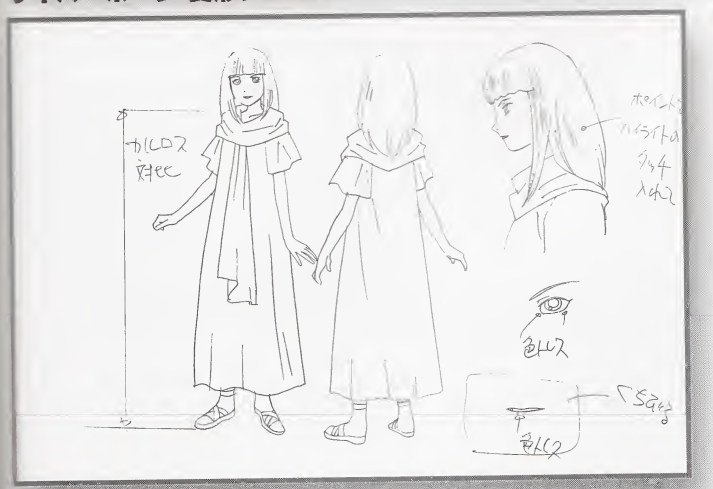
ジム 普段着



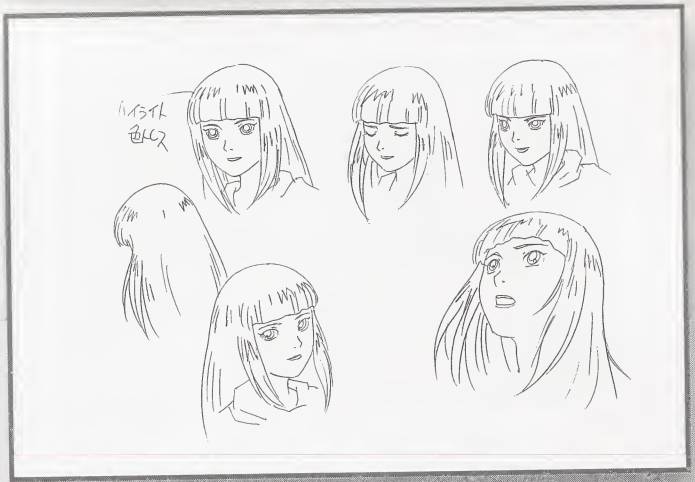
サイバーホーク 変形プロセス



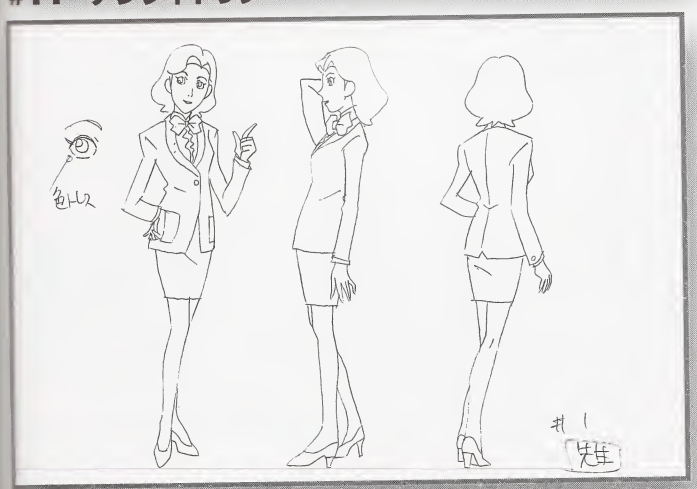
サイバーホーク カメラモード



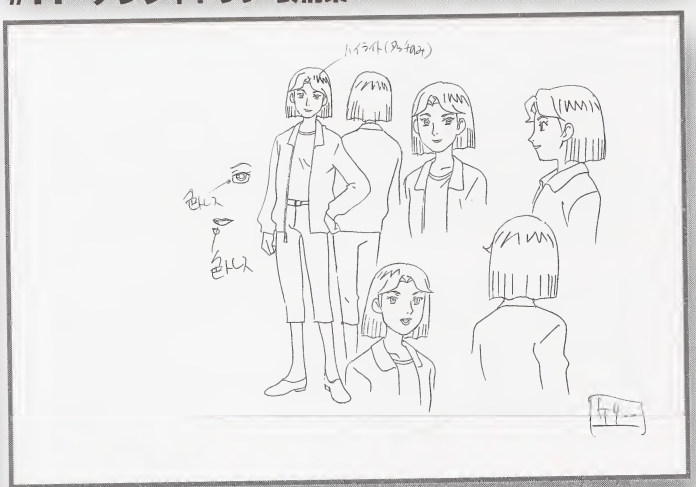
#11　アンフィトリテ



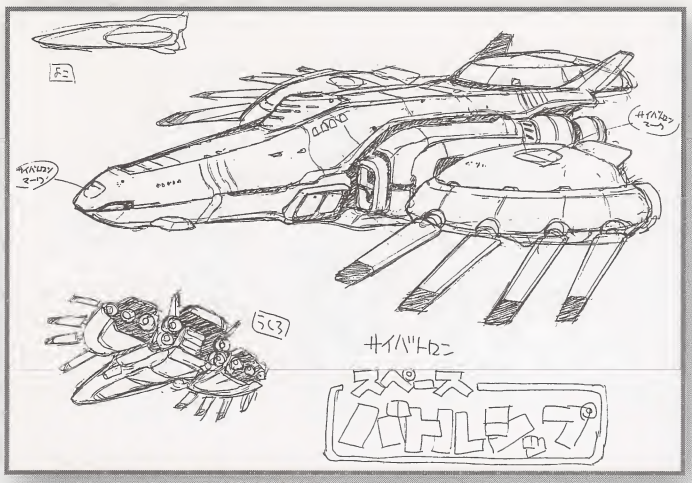
#11　アンフィトリテ 表情集



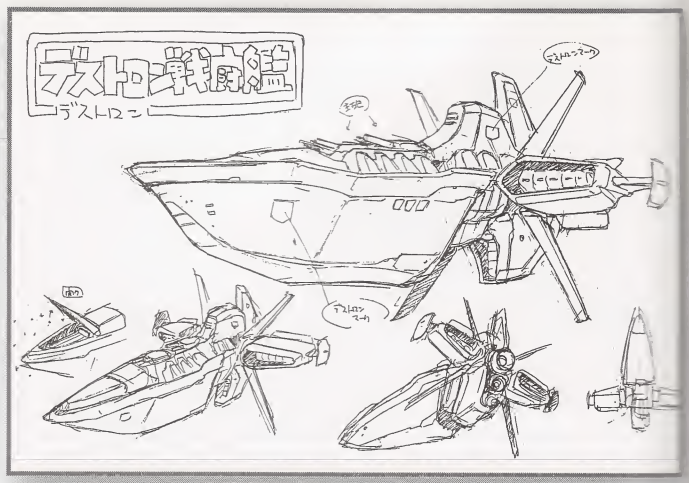
#1　先生



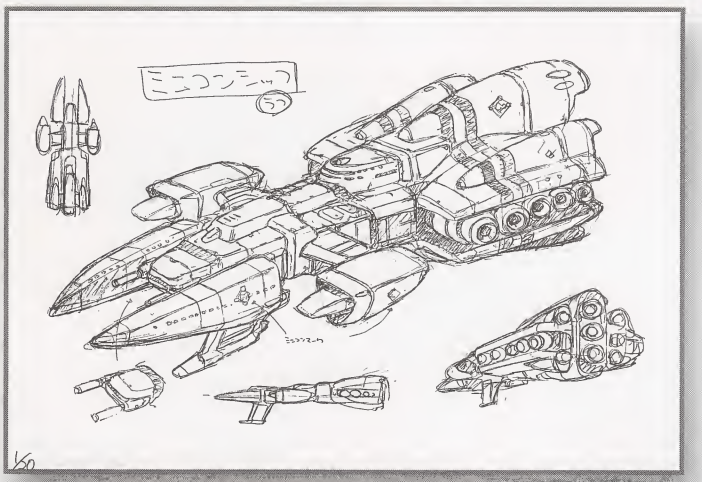
#19、38　ケリー



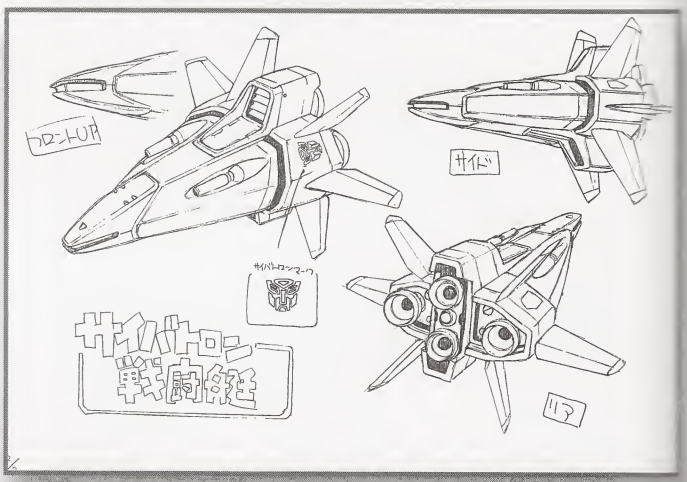
#1　サイバトロン高速巡洋艦ハイペリオン



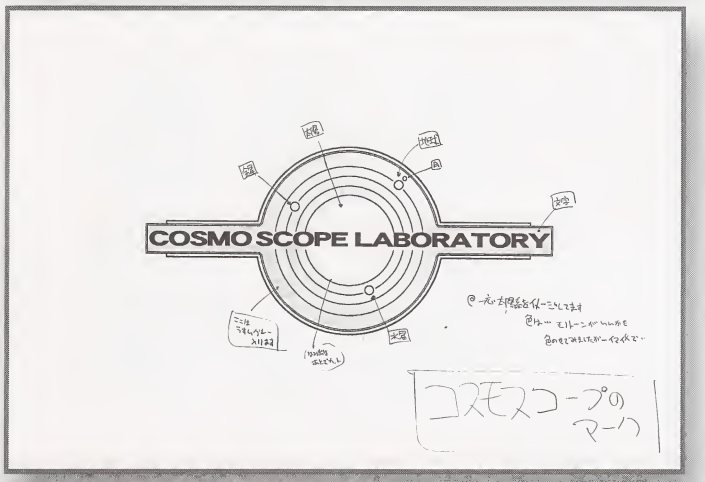
#1　デストロン宇宙戦艦ドゥームズデイ



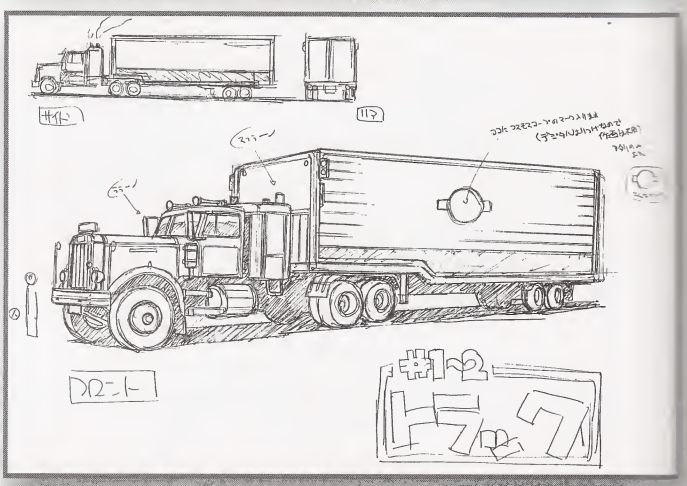
#1　マイクロン大型星間移民船エクソダス



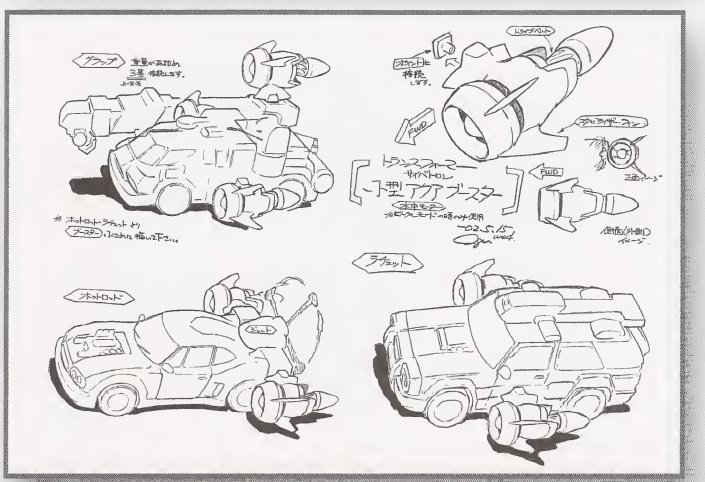
#1　サイバトロン一人乗り宇宙戦闘艇



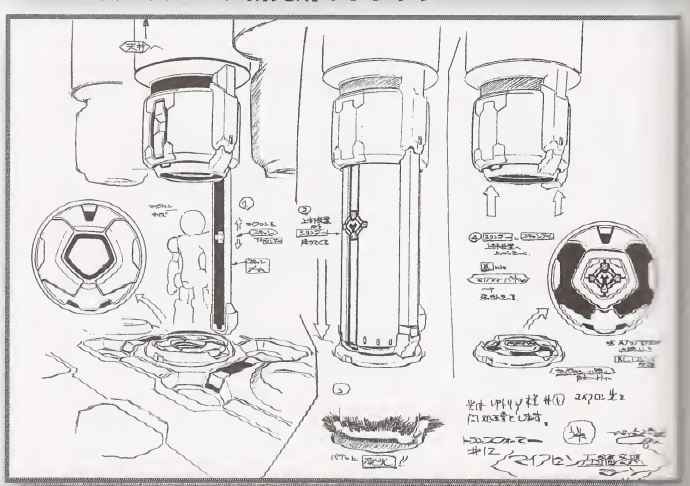
#1　コスモスコープ研究所ロゴ



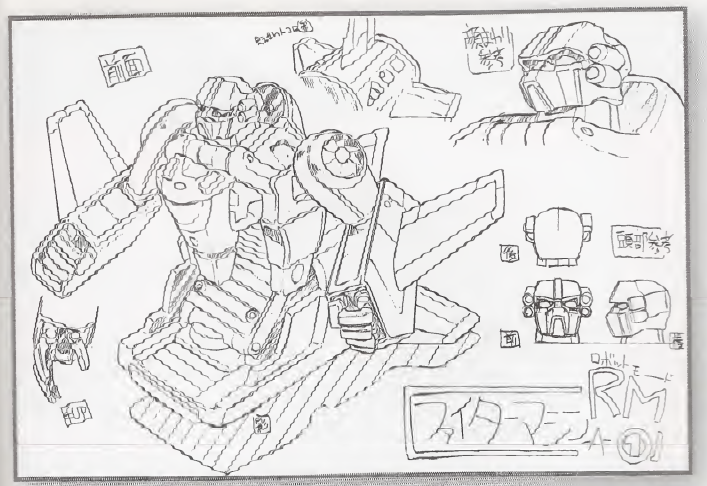
#1　コスモスコープ研究所のトラック



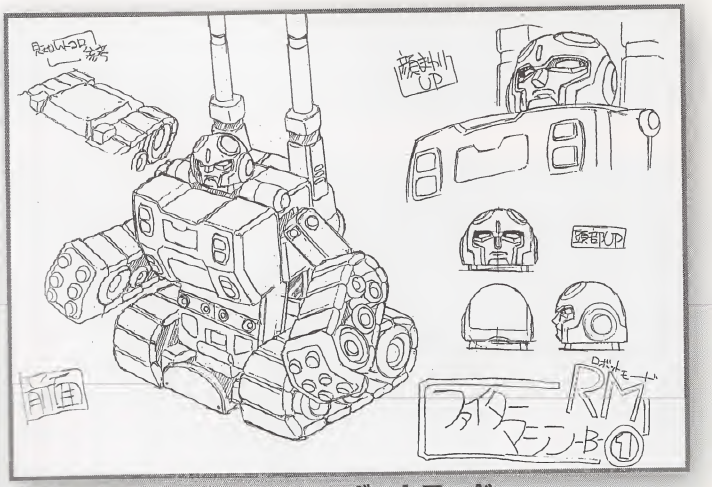
#11　水中移動用小型アクアブースター



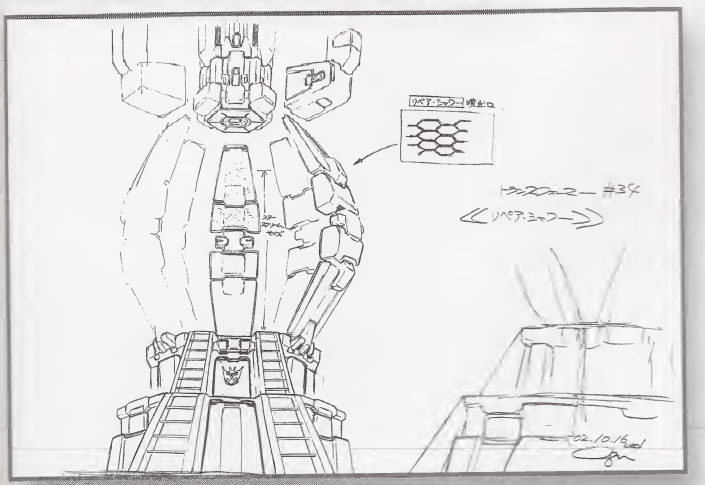
#12　マイクロンをパネル化する圧縮冬眠マシン



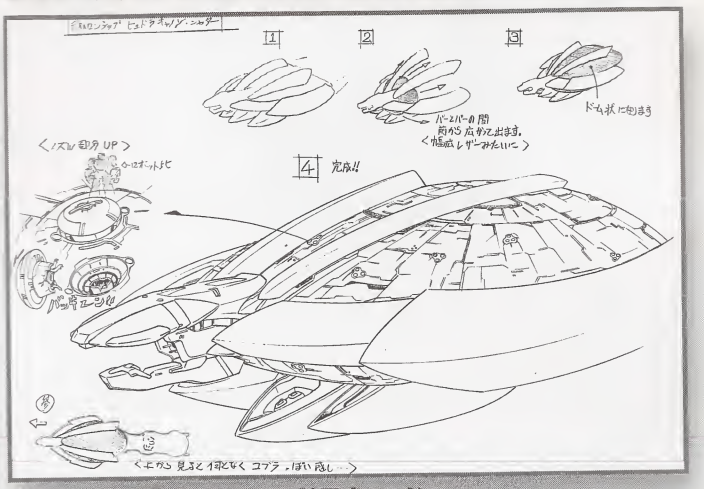
#31　ファイターマシンA ロボットモード



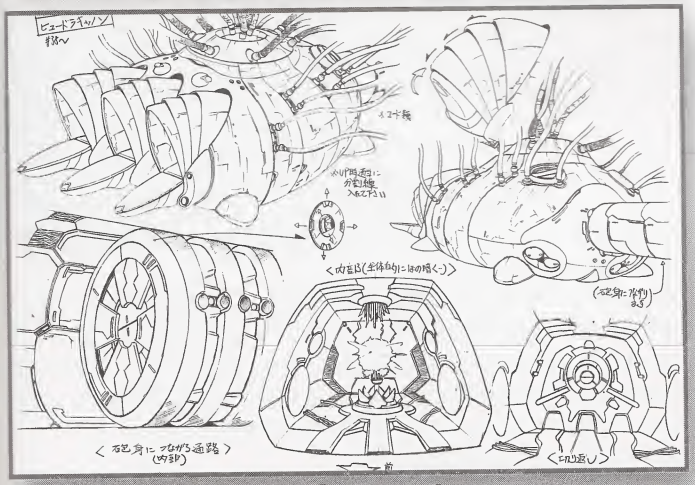
#31　ファイターマシンB ロボットモード



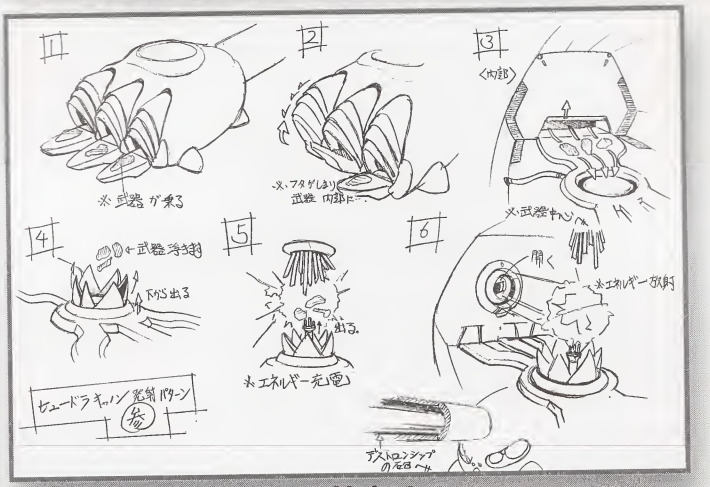
#34　デストロン・リペアシャワー



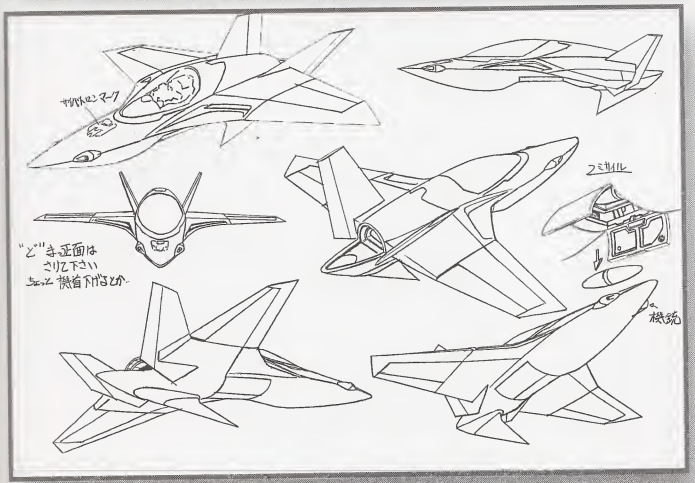
#38　デストロン・ヒュドラキャノン



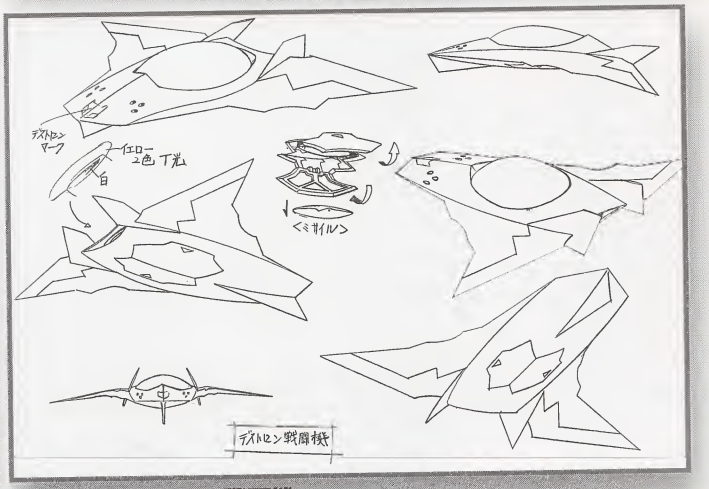
#38　ヒュドラキャノン ディティール



#38　ヒュドラキャノン 発射プロセス



#50　サイバトロン戦闘機



#50　デストロン戦闘機

INTERVIEW WITH Mr.ARCHER

世界中で発売されるトランスフォーマーの玩具は、グローバルな視点を持つハスブロのユニークなアイデアと、世界最高と断言できるタカラの開発力の産物である。ここでは、ハスブロのプロジェクト・デザインマネージャーであるアーロン・アーチャー氏に、『マイクロン伝説』=『アルマダ』の玩具の開発について訊いてみた。

Q. いつからトランスフォーマー(TF)を担当されていますか?

A. 純粋なデザインワークとしては、97年の『ビーストウォーズ:トランスメタル2』からです。本格的に参加したのは、2000年の『ロボッツ・イン・ディスガイズ(日本名『カーロボット』)』からですね。TF以外に手がけたのは、『バットマン』『エイリアン4』『スター・ウォーズ』などです。中でも『バットマン』は、アニメ版からコミック版まで、ほとんどのプロジェクトを手がけました。

Q. 今回のアルマダはいつからスタートしたのですか、またその経緯は?

A. 2000年に弊社の社長のブライアン・ゴールドマンが、低価格でコレクション性の高いTFの商品ラインをタカラに提案し、企画がスタートしました。そこからタカラ、ハスブロでブレーンストーミングを繰り返し、共同出資でアニメーションを製作することが決まりました。

Q. 作業の進め方について教えていただけますか?

A. 基本的に、ハスブロがアイデアを提案し、それについてタカラ、ハスブロ双方が意見を出し合う形で作業を進めました。『ロボッツ〜』の場合は、すでに日本で完成した物をアメリカに輸入するだけで済んだのですが、『アルマダ』に関しては、ゼロの状態から協力して築き上げて行く必要がありました。とはいえ、『ロボッツ〜』の成功から、『アルマダ』もTFのクラシックテーマであるビークルを主体とすること、小さく手軽なミニコン(マイクロン)を絡めることは決まっていましたし、開発期間が8カ月もあったので、十分な準備期間を取ることができたのはありがたかったですね。

Q. アルマダの玩具の特徴をひと言で言うと?

A. TFのネクスト・ジェネレーションということでしょうか。変形以外の要素、今回はミニコン・プレイパターンがそれですが、ユニークなフィーチャーがあることだと思います。

Q. マイクロンのアイデアはどこから?

A. 以前、展開していた「マイクロマスター」との関連をよく指摘されますが、じつはそれについては詳しくは知りませんでした。安い、小さい、コレクタブル、これらの要素を突き詰めた結果、ミニコンが生まれたのです。

Q. カラーリングについて、共通したテーマなどはありますか?

A. 子供にアピールする明るい色を多用するよう、心がけていました。以前の『ビーストウォーズ』では、キャラクターの設定上、アースカラーをメインに使わねばなりませんでしたが、今回の『アルマダ』ではその制約もなく、自由に色を選ぶことができました。

Q. 一番初めに開発に着手したキャラクターは何ですか?

A. デモリッシャー(アイアンハイド)だったと思います。メガトロン、ホットショット(ホットロッド)も、かなり早い段階で動いていましたね。

Q. もっとも開発に手間取ったキャラクターは何ですか?

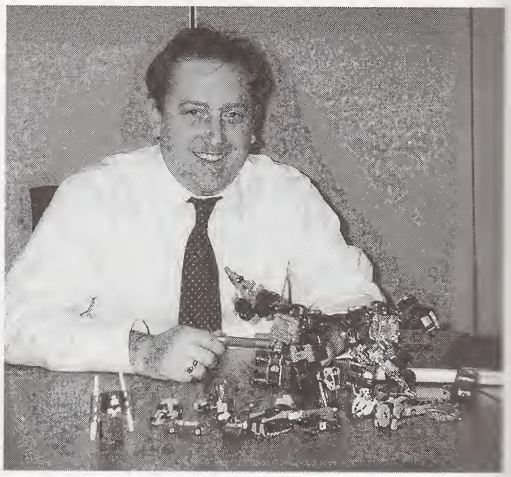
A. やはりオプティマス・プライム(コンボイ)ですね。赤外線を使った自動変形システムには苦労しました。ロボット、ビークルなど、それぞれのモードでスタイルに整合性を取らねばならない点も苦労しましたね。

Q. 今回、やってみたかったモチーフは?

A. これまでにやったことのなかったテーマをあえてやってみようという気持ちはありました。タイダルウェーブ(ショックウェーブ)などの海モノ、レクイエムブラスター(アストロブラスター)などの宇宙モノは、これまでにあまり無かった物で、やって良かったと感じています。

Q. 個人的に気に入っているキャラクターは何ですか?

A. メガトロンですね。初めて、タカラのスタッフとやりとりしながら作り上げたキャラクターなんです。『ロボッツ〜』の時は、日本でできた玩具を輸入するだけでしたし、それ以外でも、基本のアイデアを渡して、後はお任せというパターンが多かったですからね。



Q. もし、やり直せるとしたら、どのキャラクターをやり直したいですか?

A. スモークスクリーン(グラップ)ですね。タカラとの共同作業が波に乗る前に開発が終わってしまったので、もっと意思の疎通ができていればと思います。このキャラクターに関しては、現実には存在しない車なので、立体化には苦労したと思います。仕上がりは、ちょっとイメージが違っていたのですが、時間切れで残念でした。

Q. アニメーションの感想は?

A. ストーリーがとても良かったと思います。個人的に悔やまれるのは、玩具ではプラスチックの特性の制限から、不本意なままにするしかなかったデザインが、アニメにそのまま反映されていること。これを見るのは辛かったですね。

Q. アメリカでの評判はいかがでしたか?

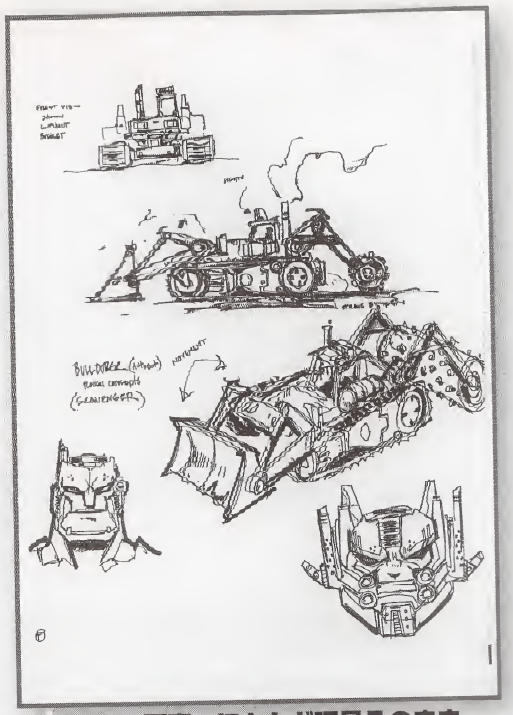
A. 非常に好評で、『ロボッツ〜』の倍の売り上げを記録しました。安価でコレクション性の高いTF、というシリーズの特性が、子供達にアピールした結果だと思います。

Q. もともとTF好きですか? だとしたら一番のお気に入りは?

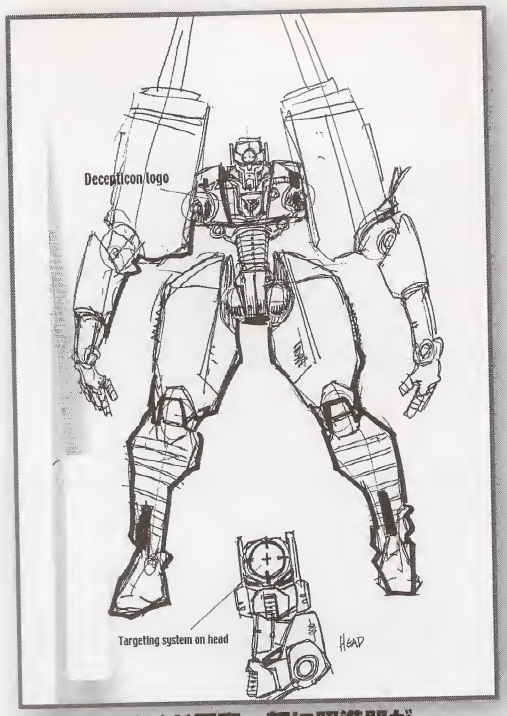
A. TFに関しては、カジュアルなファンと言ったところで、決してOTAKUではありませんでした。今でも好きなのは『ショーグン・ウォリアーズ(70年代末に、バンダイの超合金玩具をアメリカに輸出した際のシリーズ名)』です。ジャンボマシンダーや『トランザーZ(マジンガーZのアメリカ名)』が大好きでした。

Q. スーパーリンクについてひと言お願いします。

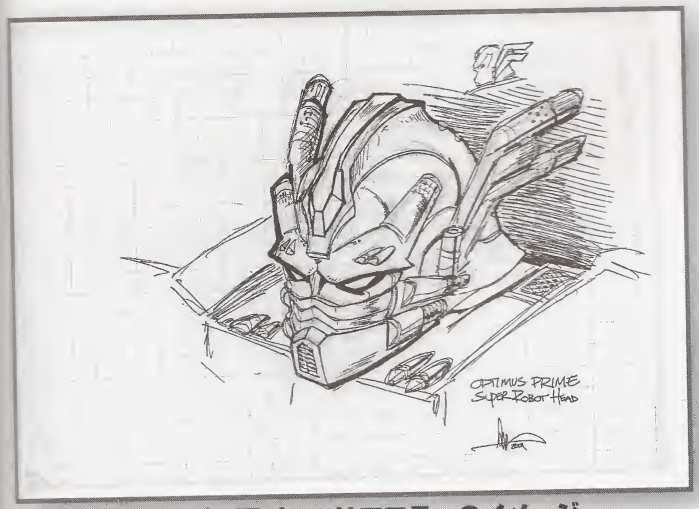
A. アニメの第1話を見ましたが、とてもエキサイティングでした。必ずや、『アルマダ』の上を行く成功を収めてくれるものと信じています。



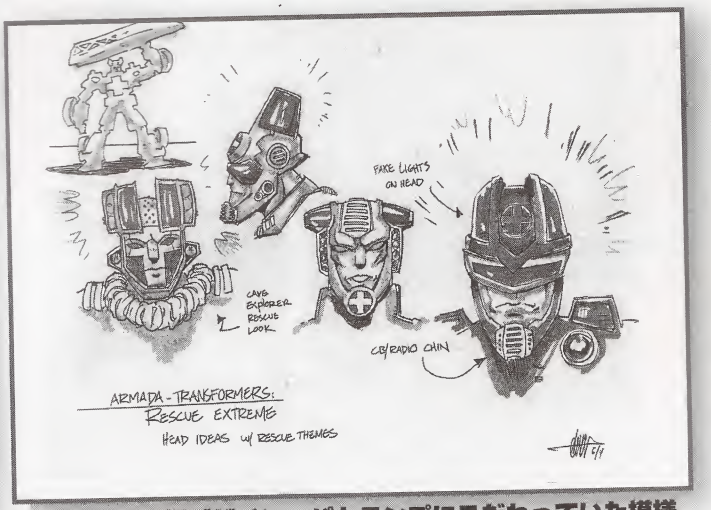
デバスター原案。ほとんど玩具そのまま。



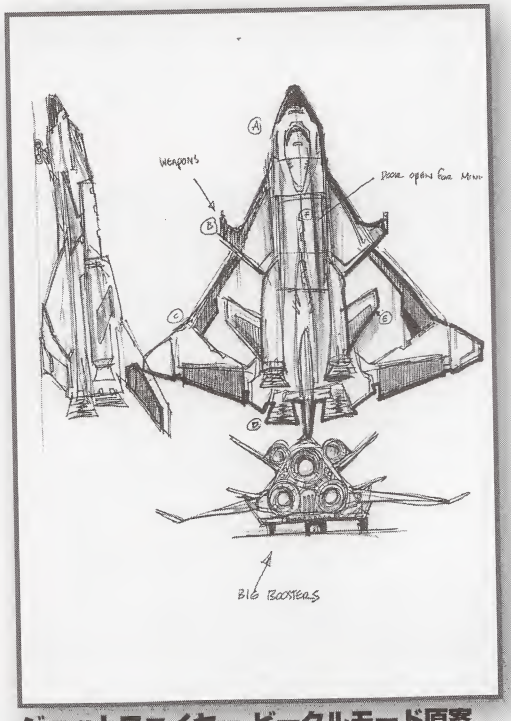
アイアンハイド原案。額に照準器が。



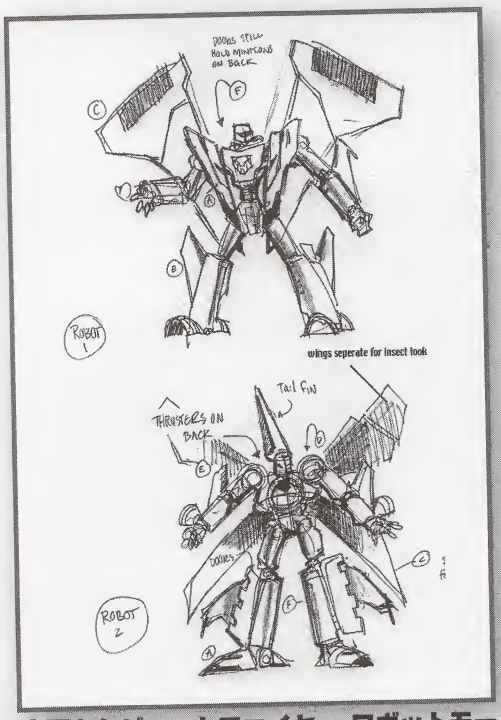
コンボイのアップ。耳パーツはマフラーのイメージ。



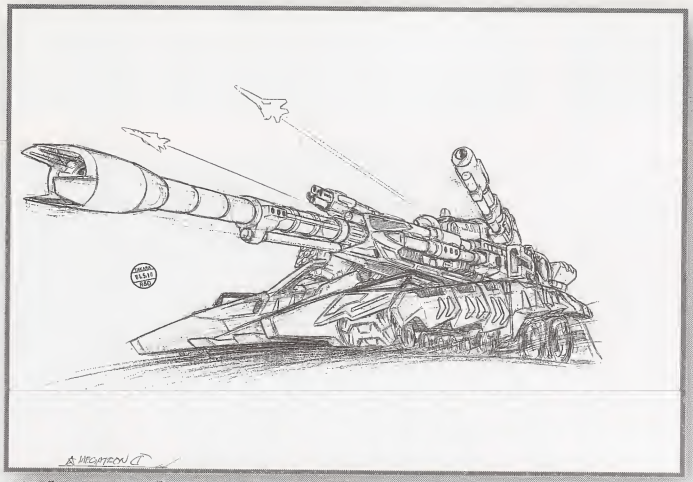
ラチェットの顔デザイン。パトランプにこだわっていた模様。



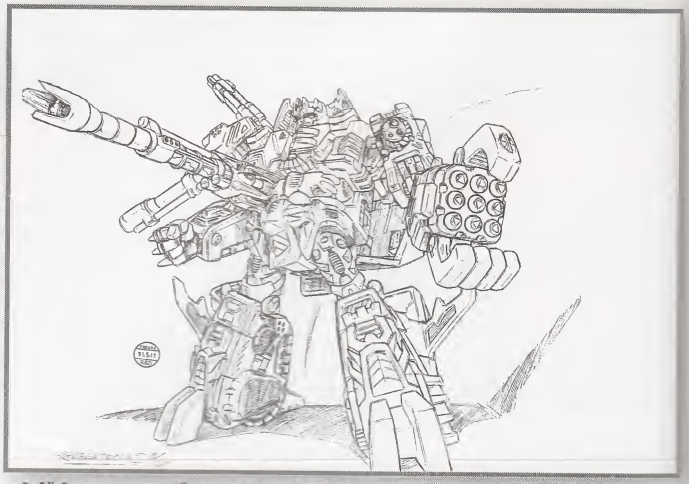
ジェットファイヤー ビークルモード原案。



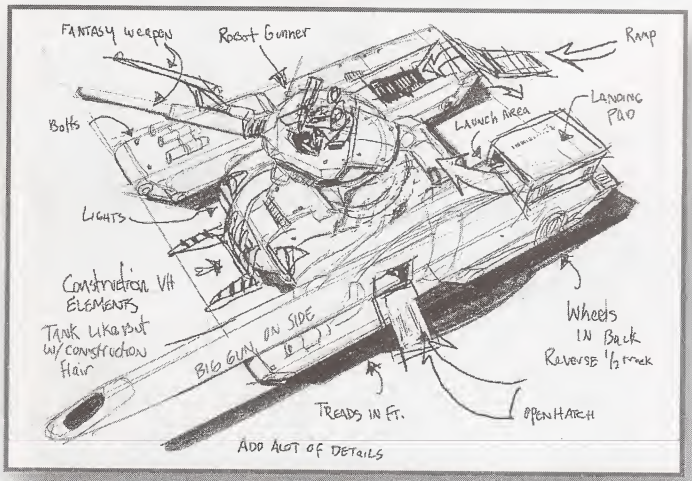
上下ともジェットファイヤー ロボットモード案。



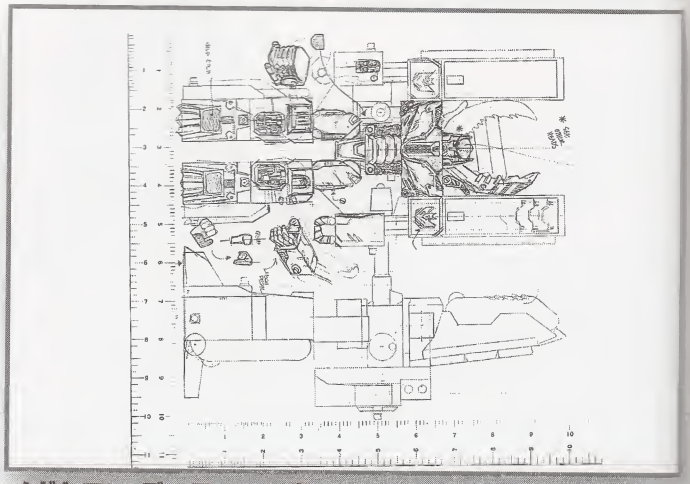
メガトロン ビークルモード原案



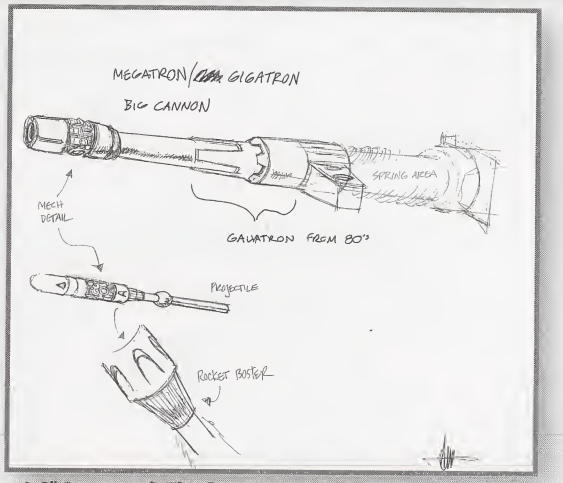
メガトロン ロボットモード原案



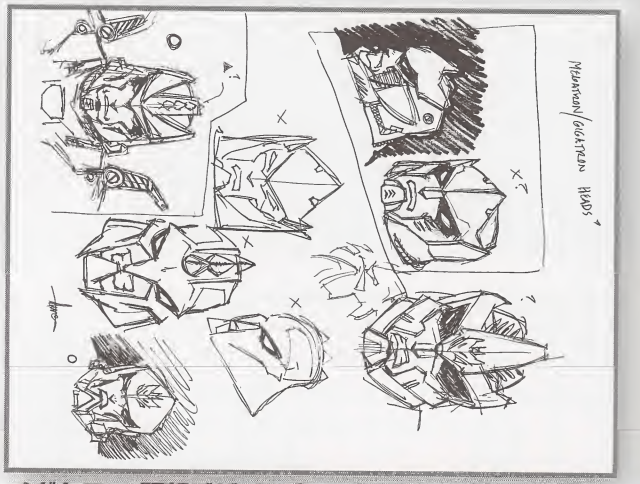
メガトロン ビークルギミック案



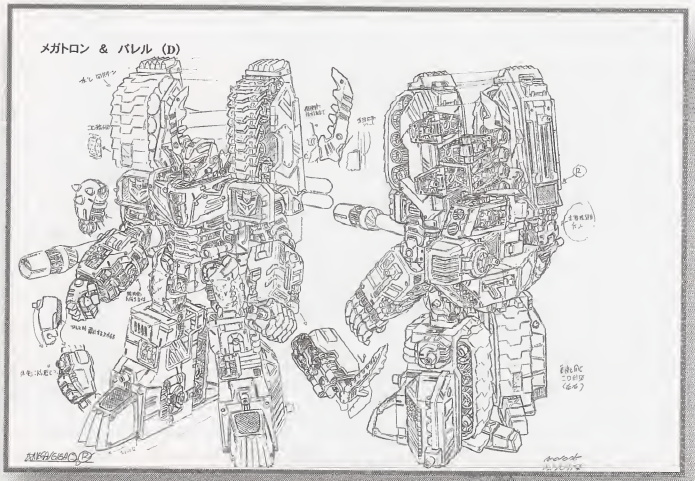
メガトロン ディティール案



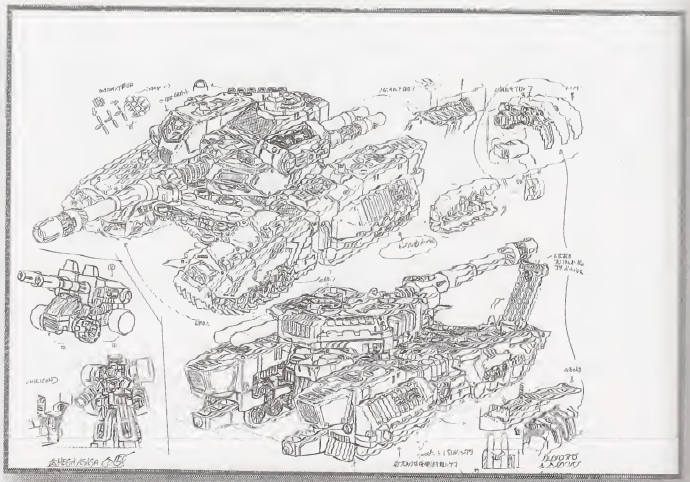
メガトロン 主砲ディティール案



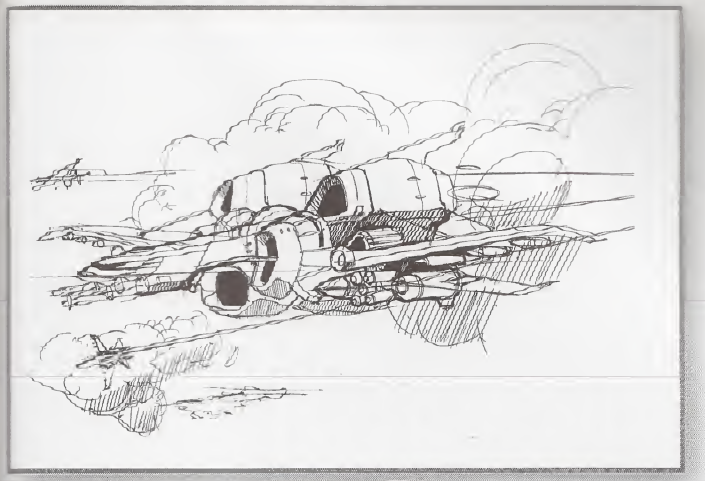
メガトロン 頭部デザイン案



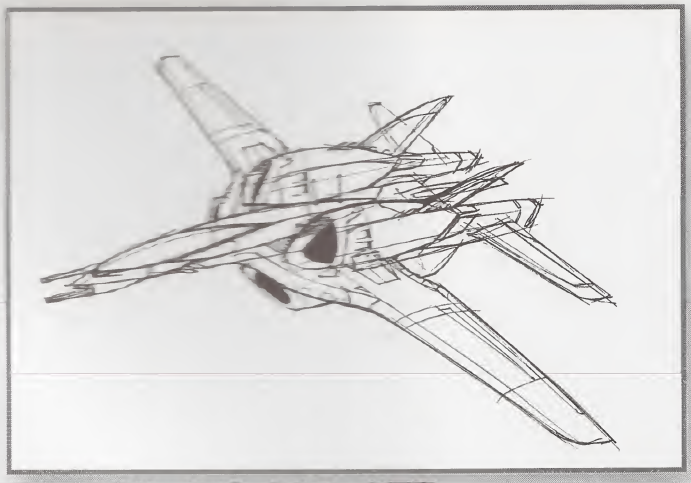
メガトロン ロボットモード玩具デザイン



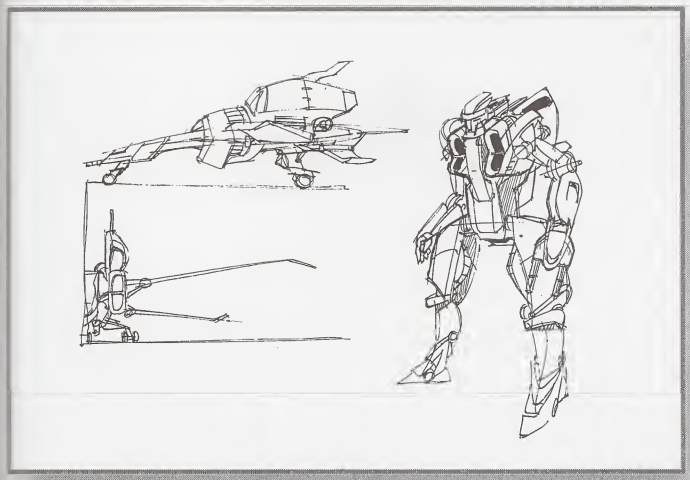
メガトロン ビークルモード玩具デザイン



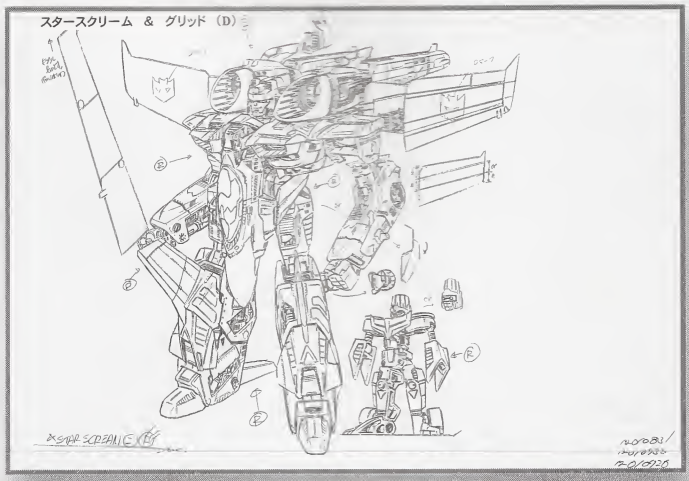
スタースクリーム ビークルモード原案



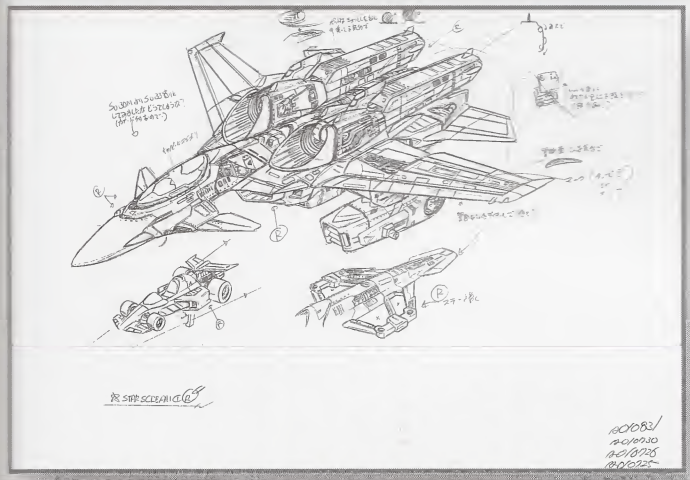
スタースクリーム ビークルモード原案



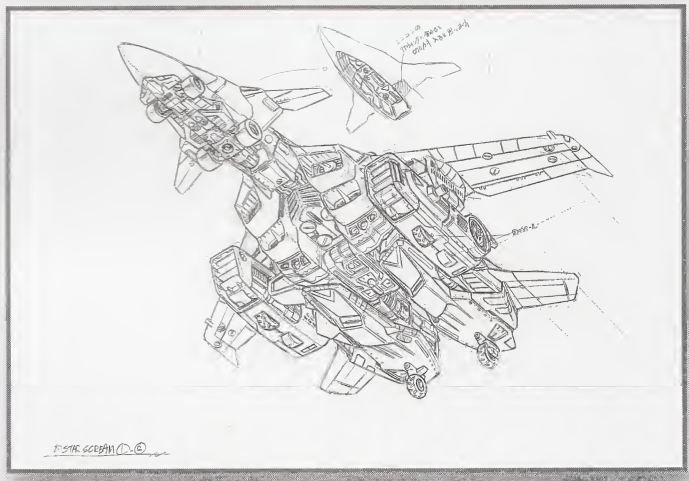
スタースクリーム ロボットモード原案



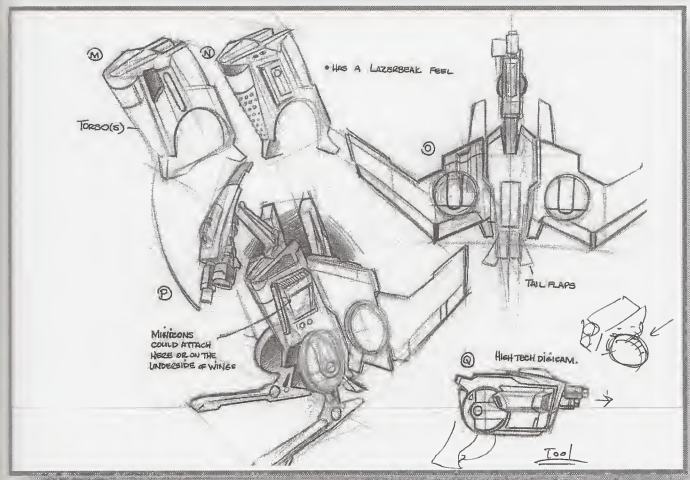
スタースクリーム ロボットモード玩具デザイン



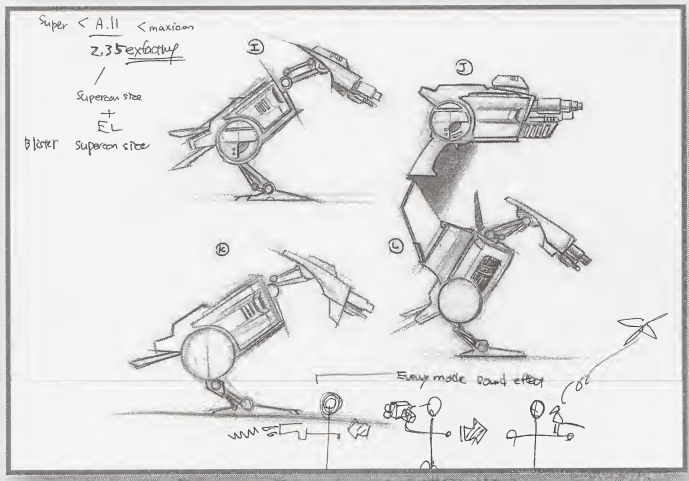
スタースクリーム ビークルモード玩具デザイン1



スタースクリーム ビークルモード玩具デザイン2



サイバーホーク デザイン原案



サイバーホーク 機構案

CAST

●コンボイ
スカージ（43話）……大川　透
●ラチェット……沢木　郁也
●ホットロッド……岡野　浩介
●グラップ……宝亀　克寿
●デバスター
コスモスコープ研究所所長（39話）……藤原　啓治
●ジェットファイヤー
ランページ
宇宙船乗員（25話）……千葉　進歩

●メガトロン……梁田　清之
●スタースクリーム
ショックウェーブ
大人（7話）／宇宙船船長（25話）／コスモスコープ研究所職員（39話）／
デストロン兵（45・46話）／兵士（50話）……山野井　仁
●アイアンハイド
スラスト
友人（7話）／運転手（10話）／ショーンの父（19話）……遊佐　浩二
●サンドストーム
シルバーボルト
サム（7話）／コスモスコープ研究所職員（41話）……千葉　一伸

●ダブルフェイス
コスモスコープ研究所職員（38話）……櫻井　孝宏
●ユニクロン……長　克巳

●ラッド
バンク／デストロン兵（45話）……中井　将貴
●カルロス
アーシー／母（10話）／ママ（14話）／犬（30話）／歌手（38話）……前田ゆきえ
●アレクサ
ウィーリー／バンブル……富坂　晶
●ビリー
ドライバー（2話）／大人（7話）／サイバトロン兵（31・45・51話）／
テレビの司会者（38話）／兵士（44・50話）／デストロン兵（45話）……新垣　樽助
●ジム
ステッパー
宇宙船乗員（25話）／コスモスコープ研究所職員（38話）／
デストロン兵（45話）／サイバトロン兵（46話）……小伏　伸之

●ラッドのパパ
サイバトロン部隊長（46話）……楠　大典
●ラッドのママ……重松　朋
●ラッド（幼少時代）……戸田亜紀子

●ケリー……新　千恵子
●カメラマン……川村　拓央

女教師（1話）……甲斐田裕子
ちびっこ（7話）……川崎恵理子
ちびっこ（7話）……神田　理江
ちびっこ（7話）……広橋　涼
男の子（10話）／子供（14話）……松本　貴子
ママ（10話）……杉本　ゆう
少女アンフィトリテ（11話）……高木　礼子
ショーン（19話）……乾　政子
若い女（30話）……谷口　里佳
サイバトロン兵／上官（31話）……清水　敏孝
デストロン指揮官（45話）……上田　陽司
デストロン兵（45話）……河本　邦弘

STAFF

企　　画　ウィーヴ

原　　案　石川　裕人
　　スティーブ・ドラッカー

監　　督　うえだひでひと

シリーズ構成　もとひら　了

脚　　本　桶谷　　顕
　　静谷　伊佐夫
　　外池　省二
　　もとひら了

絵コンテ　青木　新一郎
　　伊藤　浩二
　　うえだひでひと
　　大宅　光子
　　大西　景介
　　上條　　修
　　佐野　隆史
　　鴫野　　彰
　　高田　　淳
　　高山　いさお
　　藤森　カズキ
　　古川　順康
　　よこた　和

演　　出　青木　新一郎
　　粟井　重紀
　　石倉　賢一
　　うえだひでひと
　　大宅　光子
　　大西　景介
　　岡崎　幸男
　　上條　　修
　　楠田　　悟
　　小林　一三
　　佐野　隆史
　　畠山　茂樹
　　松本　まさゆき
　　山内　東生雄
　　山口　美浩

作画監督　阿部　宗孝
　　楠田　　悟
　　桑原　周枝
　　小林　一三
　　桜井　木ノ実
　　志田　ただし
　　寺沢　伸介
　　永田　正美

キャラクターデザイン　おもてじまじろう

トランスフォーマー&メカデザイン　福島　秀樹
　　小川　　浩
　　小倉　信也
　　村田　護郎
　　やまだたかひろ

トランスフォーム・アニメーター　阿部　宗孝

美術監督　坂本　信人
色彩設計　加藤　良高
撮影監督　遠藤　泰久
CGエフェクト　樋口　哲治
編　　集　田熊　　純

音響監督　岩浪　美和
音響調整　山下　裕康

音楽プロデューサー　熊田　和生
音　　楽　松尾　早人

アニメーションプロデューサー　山東　　学
　　南　　喜長

アソシエイトプロデューサー　服部　玲治

プロデューサー　具嶋　朋子（テレビ東京）
　　山﨑　立士

音楽制作　コロムビアミュージックエンタテインメント

音楽協力　テレビ東京ミュージック

<SEASON 1 ～　SEASON 2>
オープニングテーマ
タイトル「TRANSFORMER−Dream Again」
エンディングテーマ
タイトル「NEVER ENDING ROAD」
作詞：YOFFY／作曲：YOFFY&IMAJO／編曲：サイキックラバー&川瀬　智
歌：サイキックラバー

<SEASON 3 ～　SEASON 4>
オープニングテーマ
タイトル「Transformers～鋼鉄の勇気～」
作詞・作曲：高取　ヒデアキ／編曲：籠島　裕昌
歌：高取　ヒデアキ
エンディングテーマ
タイトル「Don't Give Up!!」
作詞：YOFFY／作曲：YOFFY&IMAJO／編曲：サイキックラバー&Macin'桑田
歌：サイキックラバー

アニメーション制作　アクタス

製　　作　テレビ東京
　　NAS

超ロボット生命体トランスフォーマー マイクロン伝説 YEAR BOOK 2003

2004年3月7日　初版発行

プロデュース ： 株式会社ウィーヴ

発行者 ： 石川　順恵

企画・構成 ： 石川　裕人（ウィーヴ）

編　集 ： 服部　玲治（ウィーヴ）
片山　淳（ジャイブ）

執　筆 ： 新丸　一

うえだひでひと
阿部　宗孝
石倉　賢一
加藤　良高
川崎　満
佐野　隆史
真庭　健蔵
丸山　俊平

小伏　伸之

石川　裕人

撮　影 ： 村上　浩次郎

デザイン ： 内藤　綾子（F.T.B）
浜田　康平（F.T.B）

モデル ： 中谷　咲子

協　力 ： 株式会社タカラ
HASBRO,INC.
テレビマガジン

資料協力 ： 秋山　文彦

発行所　ジャイブ株式会社
〒160-0003　東京都新宿区本塩町7-26
編集　TEL：03（5367）2743
営業　TEL：03（5367）2725　FAX：03（5367）2709
注文センター　TEL：049（274）1653　FAX：049（259）5244
URL　http://www.jive-ltd.co.jp/

印刷所　大日本印刷株式会社

Printed in Japan
ISBN4-902314-28-2 C0076

●乱丁・落丁本は、購入された書店名を明記して、小社あてにお送りください。送料小社負担にてお取替えいたします。
●本書の無断転写（コピー）は、法律で定められた場合を除き、著作権の侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2003 TAKARA・テレビ東京・NAS・トランスフォーマー製作委員会
©JIVE Ltd.All rights reserved.